SUPER GAMEPOWER

150 DICAS

Nº 22 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

GAMEPRO DIRETO DOS USA

SHOW DE SUPER-HERÓIS

MARVEL ESQUENTA O ARCADE

SATURN EM ALTA:

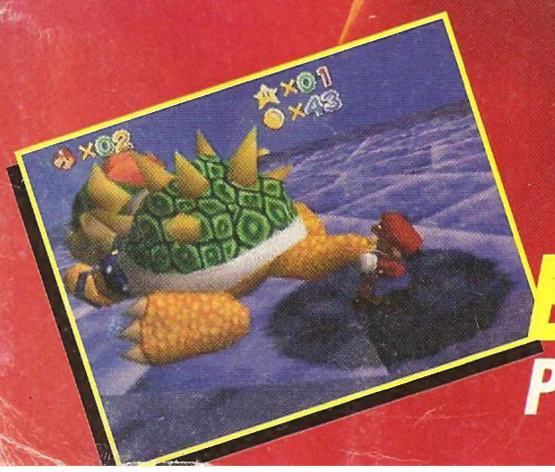
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA RACING
SIM CITY 2000

TODOS OS GOLPES DE SAMURAI 3

MARIO VIRA RPG

FUTEBOL TOTAL:

FIGHTING ELEVEN (SNES)
HYPER FORMATION (P.STATION)



ESPECIAL: IMAGENS DOS 9 PRIMEIROS JOGOS DO ULTRA 64!

ISSN 0104-611X

00022

9 770104 611006

Dupla dinâmica

CHICLE DE BOLA COM RECHEIO LÍQUIDO

ADAMS*

Bubbaloo

SABOR ARTIFICIAL DE MANGA E PÊSSEGO
COLORIDO ARTIFICIALMENTE
1 UNIDADE

*

Manga e pêssego
no mesmo Bubbaloo.

Bubbaloo

SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

As Férias Frustradas de Pica Pau	32
Gargoyles	14
Light Crusader	35
Madden NFL'96	45
NBA Live'96	44
PGA Tour'96	44
Prime Time NFL Football	50
Toy Story	14
Zoop	34

SNES

Beach Volley	47
Chrono Trigger	74
Doom Troopers	30
Fighting Eleven	48
Final Fight 3	29
Gargoyles	14
Madden NFL'96	45
Megaman X3	31
Porky's Pig	58
Secret of Evermore	28
Super Mario RPG	26
Toy Story	14

P.STATION

Doom	22
FIFA Soccer'96	16
Hyper Formation Soccer	49
NHL Face Off	16
Resident Evil	17
Solar Eclipse	16

SATURN

F-1 Live Information	46
FIFA Soccer'96	16
Hang On	47
Resident Evil	17
Sim City 2000	20
Solar Eclipse	16
Virtua Fighter 2	18
Virtua Racing	51
Wing Arms	21

NEO CD

Nam 1975	72
Samurai Shodown 3	40

32X

FIFA Soccer'96	16
Kolibri	62

3DO

Blade Force	25
Capitain Quazar	14
D	24
Foes of Ali	16

PC CD

Cyberia	14
FIFA Soccer'96	16
Pitfall	69
The Need for Speed	68

JAGUAR

White Man Can't Jump	50

ULTRA 64

Super Mario 64	12

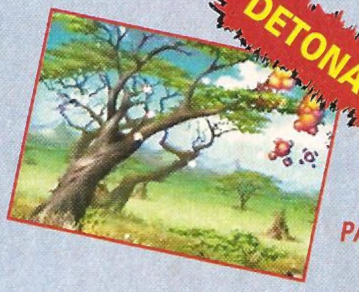
ARCADE

Marvel Super Heroes	38

PORTÁTEIS

Primal Rage (GB)	36

Ilustração de Capa: *ROKO*



PÁSSAROS E PORCOS

Kolibri (pág. 62) é o detonado do 32X. Vá até o fim também de Porky's Pig (SNes, pág. 58)

TIROS NO PLAYSTATION

Doom chega mandando bala pra tudo quanto é lado na edição especial para o console da Sony (pág. 22)

PC EM ALTA (VELOCIDADE...)

The Need for Speed, sucesso do 3DO, detona no PC (pág.68)

HERÓIS NA TELA

As feras da Marvel Super Heroes e seus golpes (pág. 38)

Sumário

SUPERGP DICAS 52
Manhas e mais manhas, agora também para PC CD

CIRCUITO ABERTO 10
Confira as primeiras fotos dos jogos do Ultra 64

COMPUTER ZONE 66
Veja quais jogos pintam no PC com o Windows 95

PRÉ-ESTRÉIA 12
Um show de imagens de Mario 64

SUPERGP EXPRESS 70
Cards de magos e dois caras malucos por Daytona USA

GOLPE FINAL 40
Detone com todos os golpes de Samurai Shodown 3

FLASHBACK 72
Nam 75, um dos jogos lançados com o Neo Geo

ESPORTE TOTAL 44
Futebol, corridas, vôlei e algo mais em 8 páginas

FINAL STAGE 74
Conheça todos os finais de Chrono Trigger

SUPER GP CARTAS

Porrada pouca é bobagem

Com a força dos músculos verdes do Hulk, o poder da mente do Magneto, a agilidade de um Homem-Aranha. É assim, com uma animalidade de Super-Heróis da Marvel, que SGP arromba o ano novo. Quer novidade? Então corra ao Circuito Aberto para ver as primeiras imagens dos jogos do Ultra 64, de quem você viu a cara na edição passada. E, já que em 96 tem Olimpíadas, o Esporte Total mostra 8 páginas de bola e velocidade. Se você é fã dos irmãos Gracie e do vale-tudo, aprenda tudo sobre Virtua Fighter 2 para Saturn e Samurai Shodown 3 para Arcade. Mas se seu negócio é cabeça, se liga no Sim City 2000. Muita ação nos dois detonados: Porky's Pig (SNes) e Kolibri (32X). Apocalipse puro em Nam 75, do Neo Geo. E os tarados por velocidade vão entrar de cabeça no PC pra pilotar uma Ferrari em The Need for Speed. Se a porrada foi pouca, aguardem o Golpe Final Special no fim do mês, nas melhores bancas da cidade! Tremei, rapazes!

O Chefe

DOOM SPECIAL EDITION ANIMALIZA O PLAYSTATION

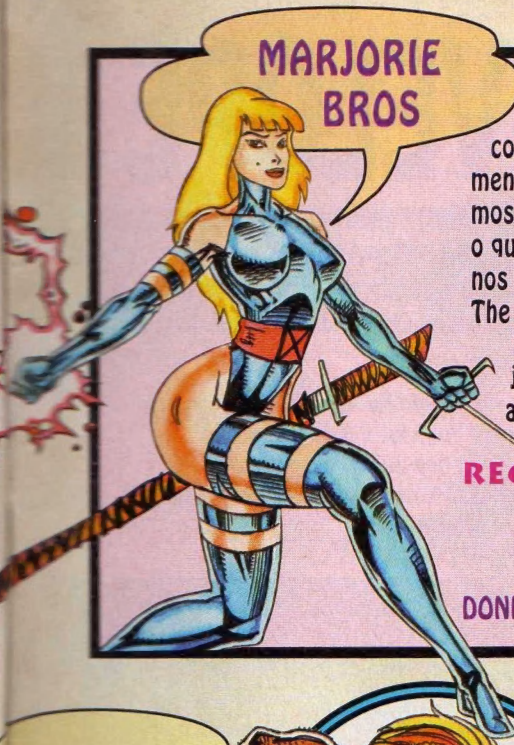
MARIO 64 DETONA NA PRÉ-ESTRÉIA

O SNES VAI DE MEGAMAN

AKIRA E. AGORA

O ano de 95 foi embora e o saldo foi positivo, com a galera da redação ficando cada vez mais esperta. Na revista do Natal houve apenas uma pisada digna de nota e, consequentemente, de um puxão de orelhas. Na Pré-estréia, o Lord se empolgou tanto com o Decatlhon, jogo lançado para o PlayStation, que trocou as bolas, ou melhor, as pistas, e falou que o game era para Saturn. De resto, a edição estava beleza pura. A outra correção a ser feita fica por conta de uma dica de The King of Fighters '95, publicada na edição 20. Para controlar os mestres, faça o seguinte: comece o jogo e, na tela de edição de times, segure Start. Sem soltar, aperte ↑ + B, → + C, ← + A e ↓+ D. É isso. De resto, o Chefe só recomenda cuidado e caldo de galinha contra enganadores, pois recebemos telefonemas de todo o Brasil de leitores lesados pela Thunder Import.

MARJORIE BROS



Este mês foi a maior correria na redação. Pelo menos para Marjorie, que mostrou saber exatamente o que é direção perigosa nos jogos Virtua Racing e The Need for Speed. A moça ainda correu pra jogar Super Mario RPG antes do Kamikaze.

RECOMENDADOS

SUPER MARIO RPG
THE NEED FOR SPEED
VIRTUA RACING
DONKEY KONG COUNTRY 2

MARCELO KAMIKAZE

Não teve jeito! Marcelo Kamikaze foi obrigado a esperar Marjô terminar Super Mario RPG para experimentar o jogo. Enquanto esperava, conferiu Secret of Evermore.

RECOMENDADOS

SUPER MARIO RPG
SECRET OF EVERMORE
LIGHT CRUSADER
CHRONO TRIGGER

BILL GAMES

Jogadoras e jogadores, neste mês vou pausar o videogame e atacar no reino da informática. Afinal, não dá para ignorar os milhares de computadores multimídia e os seus jogos, rodando a todo vapor no Brasil. E bota vapor nisso. Jogos como The Need for Speed (ver Computer Zone), Flight Simulator, Nascar Racing, Flight Unlimited e muitos outros só funcionam plenamente com um processador da família Pentium e 16 Mega de RAM. Um sério problema, já que a maioria dos micros do mercado brasileiro hoje são baseados em chips 486. Claro que sempre se pode diminuir a resolução, eliminar cenários, ajustar o nível de detalhes etc. Mas, no final, você tem a nítida impressão de que o jogo que está na tela do monitor não é o mesmo da embalagem. É algo como comprar uma Ferrari e colocar motor de Fusca. Por isso eu digo: atualize o seu computador o mais rápido possível. Investir em equipamento nunca é demais. Isso vale também para quem está pensando em adquirir um novo computador. Não vacile: quebre o porquinho, raspe os últimos reais e invista no Pentium. Os jogos para PC vão exigir cada vez mais do equipamento, principalmente com o Windows 95, que promete grandes games 32 bits. Você não vai querer ficar fora dessa onda, vai?

BABY BETINHO

O negócio do cara é sangue mesmo. Baby foi visto dormindo abraçado à edição passada de SGP (aquela com o sangue de MK 3 na capa). Depois dessa, só atacando de Marvel Super Heroes para despistar.

RECOMENDADOS

MARVEL SUPER HEROES
VIRTUA FIGHTER 2
SAMURAI SHODOWN 3
MORTAL KOMBAT 3

LORD MATHIAS

Lord provou que futebol é coisa de brasileiro. Enquanto a bola estava parada, correu para a outra TV e detonou Doom e Megaman X3, porque, como eu sempre digo, trabalho é trabalho.

RECOMENDADOS

FIGHTING ELEVEN
FINAL FIGHT 3
MEGAMAN X3
DOOM

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Um festival de super-heróis de primeira garantiu ao Anderson Brandão, de Suzano, SP, o prêmio do mês. O cara tava tão confiante que mandou até plastificar o desenho antes. Só faltou mandar pra cá com moldura...

PREMIADO

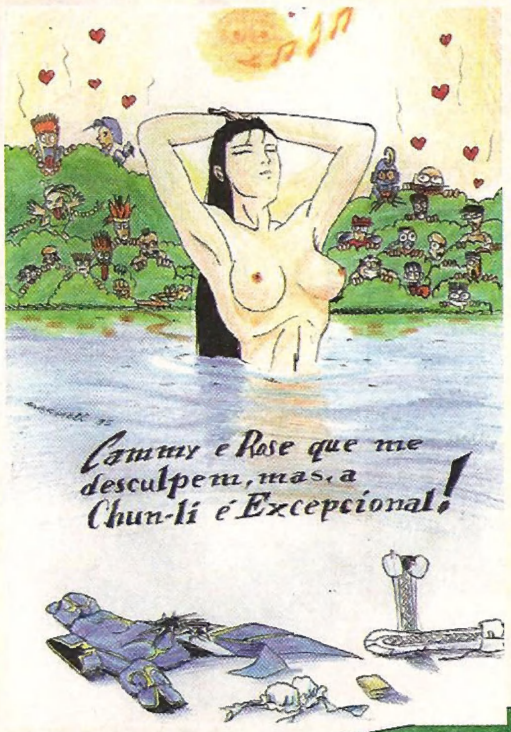
Taí Anderson, seu apelo foi atendido com a maior satisfação. Você foi o premiado do mês!! O cara da banca perto da sua casa é que vai ficar contente se você comprar todas as revistas que prometeu!

Paranaguá, PR, sempre no mapa da Arte no Envelope. Dessa vez com o Wolverine do Cleverson Corrêa

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

A cobra- ou melhor, o dragão- está pronta pra fumar no Mortal Kombat do José Carlos Soares de Oliveira, de Itaíba, PE, que não se cansou de mandar desenhos para SGP este mês

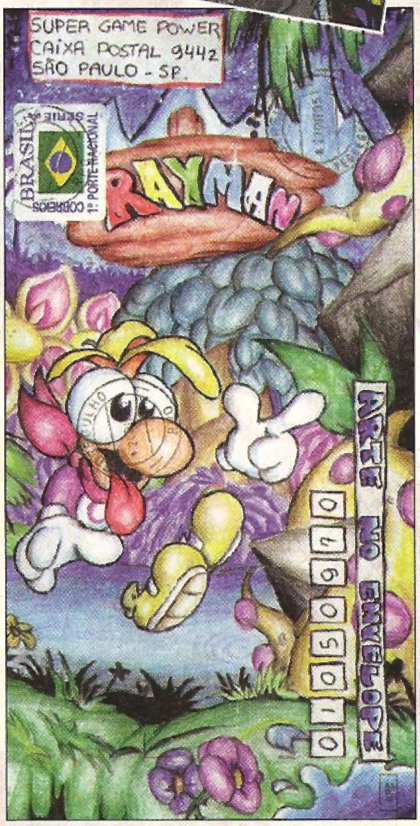
O Chefe não gostou nada nada do desenho do Daniel Lemes de Carvalho, de São Paulo, SP, em que ele aparece de pivete



Maxweell Barbosa Rocha, de São Paulo, SP, só faltou fazer o lago no Maracanã para Chun-Li tomar banho

O R.C. perdeu a chance de ser o premiado do mês. Seus desenhos, muito bons, vieram todos grudados e o nome dele se perdeu, só sobraram as iniciais. Se liga galera!

Luis Roberto Leite, de Araraquara, SP, mostra o Rockman e todos os seus inimigos



A coisa lá em Pedregulho, SP, anda tão quente que o Renato Fabiano Cordeiro deixou o Rayman de língua de fora

Sonic e Chaotix vivem seu momento "Mortal Kombat" lá pelos lados do Ceará, como mostra o Cristiano Braga Gomes Sales, de Itapajé

O carioca Fernando Pizzaro de Almeida mostra que também é fera no japonês

Parece que o Fulgore, do Killer Instinct, não anda muito contente com o Chefe. O Rodrigo César Carvalho de Freitas, do Rio de Janeiro, RJ, passou aqui e viu o chefe em maus lençóis

SUPER GP CARTAS

E aí galera? Vou direto ao assunto: qual é o melhor P.Station ou Saturn? Qual é o melhor jogo de corrida, **Daytona** ou **Ridge Racer**? Qual o melhor jogo de luta, **Virtua Fighter**, **Tekken** ou **Tohshinden**?

Átila Graef
São Paulo, SP

SUPER GP RESPONDE

BB: ***seguinte, cara, esse negócio de P.Station ou Saturn é melhor você ver com Mr. Bill Games (SGP 21). Quanto aos jogos, o que importa é o seu gosto, já que esses todos são detonantes!***

Quero saber se vale a pena investir no PC. O PC não será esquecido?

Bruno Silva
Divinópolis, MG

MK: ***Jogos para PC sempre vão existir, pois os games tem estilo próprio. Mas se você estiver pensando SÓ em jogar, melhor investir num videogame.***

Vocês disseram que o Neo CD tem todos os jogos de arcade da SNK. E da Capcom, Acclaim e outras?

Daniel Vanella
São Carlos, SP

BB: ***os arcades da Capcom e outras não são compatíveis com o Neo CD.***

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber qual é a sua opinião sobre a melhor revista de games do Brasil.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

CLASSIFICADOS

Vendo um **32X**, um **Sega CD** e um **Mega Drive**, separados ou juntos. Todos da Tec Toy, na caixa e com o manual. Também vendo **jogos** dos três consoles. Tratar com Guilherme, tel. (011) 492-0794, Cotia, SP.

Vendo os seguintes **jogos** para **3DO**: **Gex** (R$ 35,00), **The Need for Speed** (R$ 35,00), **Super Street Fighter II Turbo** (R$ 35,00), **VR Stalker** (R$ 35,00), **Wing Commander III** (R$ 45,00) e **Demolition Man** (R$ 35,00). Tratar com Luciano, tel. (055) 537-1822 ou 537-1053, Horizontina, RS.

Vendo os seguintes **jogos** para **SNes**: **Samurai Spirits**, **Mortal Kombat 2**, **Fatal Fury 2**, **Street Fighter Turbo**, **Super Formation Soccer 2**, **Nigel Mansel**, **Amazing Tennis**, **Star Fox**, **Mickey Mouse**, **Turtles IV**, **Battletoads in Batlemaniacs**, **Zelda**, **Final Fantasy 2** e **Mario World**. Todas na caixa e com manual. R$ 50,00 cada. Tratar com Osni, tel. (011) 289-8558, São Paulo, SP.

Vendo um **Master System** com **1 controle** e **duas fitas**. R$ 120,00. Tratar com Maria Lucia, tel. (011) 857-2918, São Paulo, SP.

Vendo um **Master System 2** com **três fitas** (**Global Gladiators**, **Ecco the Dolphin**, **Astec Adventure**). R$ 70,00. Vendo também só as fitas. R$ 40,00 (as três). Tratar com Anderson, (011) 680-9658, São Miguel, SP.

ROSA SHOCK

Fernanda Franco
Belo Horizonte, MG

O chefe, mesmo depois do seu novo visual, continua barango. A moda agora é usar cabelos verdes. E esse tênis, que vem com a marca Made in USA só pra esconder que é do Paraguai? Estou abrindo uma nova discussão. Não quero saber se a Sega é melhor que a Nintendo. A questão é: o chefe usa ou não usa peruca?

MB: ***olha eu tenho um bom método para descobrir isso rapidinho, mas eu gosto tanto desse emprego... Agora vamos lançar o concurso: "Desenhe o novo cabelo do Chefe!" Caprichem meninas!***

SONY PLAYSTATION

PRONTA ENTREGA

GARANTIA TOTAL COM NOTA FISCAL

VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

Brinquedos Laura

23 ANOS NO MERCADO

Fotos: Pedro Garcia

NEO GEO CD

The Future Is Now
SNK

PANASONIC 3DO

Brinquedos Laura

ESTAMOS NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO. VÁ TESTAR SEU EQUIPAMENTO NA LOJA.
SHOPPING MORUMBI:- TELS. (011) 531-7293 / 55-61-0973 / 531-6943 / 535-5261
SHOP. PAULISTA: TELS. (011) 289-1058 / 251-2818 CENTER NORTE: TELS. (011) 267-0180 / 950-4580

Circuito Aberto

ULTRA MOSTRA COM QUANTOS JOGOS SE FAZ UM CONSOLE

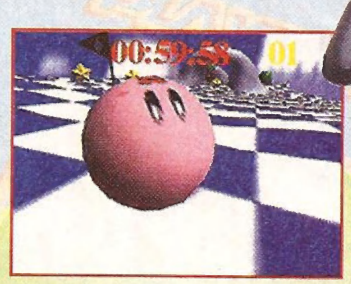
Finalmente o Ultra 64 começa a mostrar a sua cara, ou melhor, seus jogos. O grande evento aconteceu no Japão (era de se esperar), na feira Nintendo Shoshinkai Report. Depois de 4 meses de muito sigilo, grandes surpresas eram esperadas. Uma boa notícia fica por conta do preço do console, cerca de US$ 250,00 no Japão (o preço nos EUA ainda não foi anunciado). Já os cartuchos são mais salgados, ficando em torno de US$ 100,00. Falando do aparelho propriamente dito, a novidade começa pelo controle, que será oferecido em, pasmem, seis cores básicas: preto, cinza, amarelo, verde, azul claro e azul escuro. O controle vem ainda com encaixe para o memory card. Ok, ok, tudo muito legal, mas o que queremos saber é de jogos. Alguém falou em **Killer Instinct**? Tentativa errada. Nada se falou de Jago, T.J. Combo e cia. Quem sabe numa próxima feira. A lista é a seguinte: **PilotWings 64**, **Super Mario Kart R**, **Star Fox 64**, **Kirby Bowl**

MARIO 64

Imagine Mario participando de uma aventura em um mundo 3D, com personagens superdetalhados e efeitos gráficos incríveis. Acredita? Trate de acreditar, pois isso acontece no Ultra 64.

WAVE RACE

Um jogo do G.Boy no Ultra 64? Não importa, o game está incrível, como um F-Zero com ondas. Os estágios mostram rios e canais urbanos. Espere por velocidade.



KIRBY BOWL

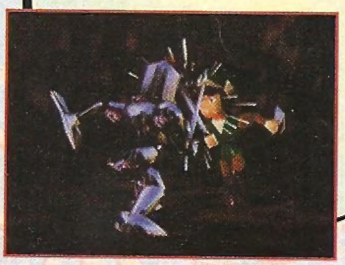
Kirby Bowl é um pouco parecido com Kirby's Dream Course, mas a jogabilidade é muito mais variada. A idéia é: controle Kirby e jogue as outras versões para fora da arena, quanto mais longe melhor!

MARIO KART 64

Só deve estar pronto em junho, depois do lançamento do Ultra nos EUA. O game terá um modo que permite até quatro jogadores e, quem sabe, um modo Batalha.

ZELDA

Conhecem aquela frase "promessa é dívida"? Mestre Miyamoto mostra que conhece e cumpre o combinado: Zelda está no Ultra 64. Link ganhou um visual 3D.



64, **Star Wars: Shadows of the Empire**, **The Legend of Zelda 64**, **Goldeneye 007** e, tchan... tchan... tchan... tchan, **Super Mario 64**. É, o mascote da Nintendo não poderia ficar de fora da festa. Todos esses nomes são provisórios e relativos à versão japonesa.

A MÁQUINA DOS SONHOS

Os nomes dos jogos nos States podem sair diferentes. Outros títulos foram divulgados, mas videogame sem foto é pior que lasanha sem recheio, ou seja, faltaram as imagens. Quem robou a cena foi mesmo o encanador. Como é o jogo? Bem, imagine um **Mario** VERDADEIRO escalando uma árvore. É mais ou menos por aí. O melhor é que não se trata de filme digitalizado ou animações, você tem controle total sobre Mario. "Quando o jogo estiver completo, ele provavelmente será o melhor game da história", gaba-se Hiroshi Yamauchi, um dos chefões da Nintendo. O lançamento do sistema foi confirmado para o mês de abril, tanto no Japão como nos Estados Unidos. Por enquanto é só, mas fiquem atentos às próximas edições e babem nas primeiras fotos de jogos do novo console. Ah, quase esquecíamos... Vire a página e veja a surpresa que ***SGP*** preparou pra você!

BOGGIE

Eba! Entra em cena mais uma idéia de Miyamoto, criador de Mario e Zelda. Buggy Battle traz uma arena futurista em que vão rolar batalhas fantásticas.

STAR WARS

O Império ataca novamente. O game incluirá, em sua versão final, ação em primeira pessoa (nos moldes de Dark Forces) e gráficos fantásticos, além das explosões tradicionais.

STAR FOX

A raposa da Nintendo ataca de surpresa o Ultra 64. O game é bem realista. A jogabilidade é semelhante à do SNes.

PILOT WINGS 64

Como no jogo para SNes, o novo PilotWings traz várias opções para você pegar um vento, ou furar nuvens, ou, ainda, conhecer pontos turísticos. Isso mesmo, em PilotWings você conhece algumas marcas registradas dos EUA.

A MÁQUINA POR DENTRO

- **CPU:** MIPS 64bit RISC CPU
  CLOCK SPEED: 93.75 MHz
- **MEMORY:** RAMBUS D-RAM 36M bit
  TAXA DE TRANSFERÊNCIA: máximo de 4.500 bit/seg
- **CO-PROCESSADOR:**
  RPC: SP (para sons e gráficos) e DP (para desenhar os pixels)
  CLOCK SPEED: 62.5 MHz
- **RESOLUÇÃO:** 256 x 224 até 640 x 480 dots
  Suporta interlace
- **CORES:** 32 Bit RGBA
  Saída de 21 bit
- **PROCESSADORES GRÁFICOS**
  FUNÇÕES: anti-aliasing, mapa de texturas, correção de perspectiva.
- **DIMENSÕES:** 260mm x 190mm x 73mm
- **PESO:** 1.1 Kg
- **LANÇAMENTO:** dia 26 de abril

Pré-Estréia

Olhe para baixo e para os lados. Aí está o destaque da Pré-Estréia. Mario chega arrasando com o visual 3D do Ultra. Mas não perca também Fifa Soccer '96 para 4 consoles, Resident Evil e Solar Eclipse para Saturn e PlayStation e muito mais

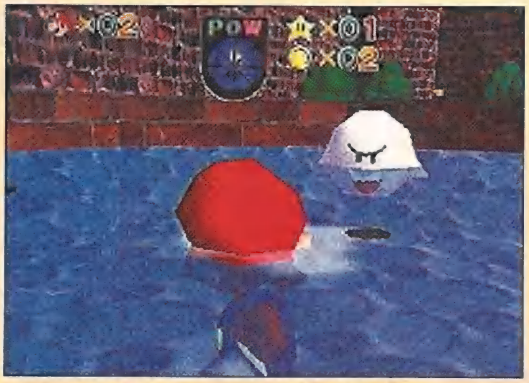
SUPER MARIO 64

NINTENDO

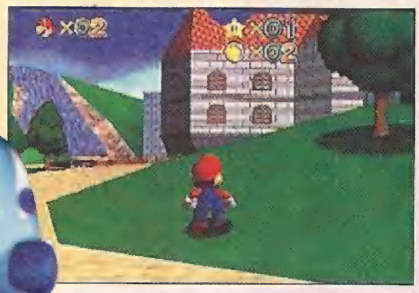
AVENTURA

ULTRA 64

Algum dia alguém sequer imaginou que Mario Bros não estaria na lista de jogos para Ultra 64? Claro que não. Qualquer console que se preze deve ter um game bom o suficiente para chamar a atenção dos jogadores e fazer com que eles comprem o sistema. Quem melhor do que Mario para fazer isso? Então, senhoras e senhores, sorriam! Aqui está **Super Mario 64** (título provisório do jogo), a estréia triunfal do mascote da Nintendo no Ultra 64. Imaginem só, Mario todo detalhado e redondinho (parecido com o Mario de **Super Mario RPG**, porém mais definido) vivendo uma superaventura num mundo 3D com personagens e efeitos especiais inacreditáveis. Uma das grandes vantagens do jogo é que você, ou Mario, tem total liberdade de movimentos. O controle é o 3D Stick. Com ele você controla desde os pulos até os ângulos de câmeras. É isso mesmo, ângulos de câmeras: você pode ver Mario de pertinho ou escolher uma das visões gerais. Mas, em qualquer um dos pontos de vista, parece que Mario saiu da TV e agora está realmente ali, dentro da sua sala de jogos. Quer dizer, ele se comporta como se fosse real, rindo e comemorando quando faz alguma coisa excepcional. É certo que muito do senso de realidade é devido ao 3D Stick e aos gráficos exuberantes. Mas nada disso teria toda essa graça se Mario não estivesse nessa parada, não é mesmo?



Disponível em fevereiro no Japão e em abril nos Estados Unidos



NÓS FALAMOS A SUA LÍNGUA

FRANQUIAS DISPONÍVEIS

GAMES FOR US

GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui um acervo diferenciado e um atendimento personalizado, cabines com consoles de última geração e diversos tipos de promoções.

LOCAÇÃO E VENDA

SÃO PAULO

Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.: (011) 277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 725-0168
Brooklin
Av. Pe. Antonio José dos Santos, 1053
Tel.: (011) 531-0990
Campo Belo
R. Pascal, 911
Tel.: (011) 535-3655
Higienópolis
Av. Angélica, 1007/ Sobre Loja
Tel.: (011) 826-8132
Itaim Bibi
R. Bandeira Paulista, 181
Tel.: (011) 64-8670
Moema
Av. Lavandisca, 239
Tel.: (011) 543-9008
Tatuapé
R. Monte Serrat, 1449
Tel.: (011) 293-3071

INTERIOR E OUTROS ESTADOS

Jundiaí - SP
Av. Nove de Julho, alt. do nº 1155
Tel.: (011) 436-0130
Santos - SP
Av. Epitácio Pessoa, 286
Tel.: (013) 227-5710
S. J. do Rio Preto - SP
R. General Glicério, 4160
Tel.: (017) 234-2191
Curitiba - PR
R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673
Tel.: (041) 224-0640

Procure a loja mais perto de você !

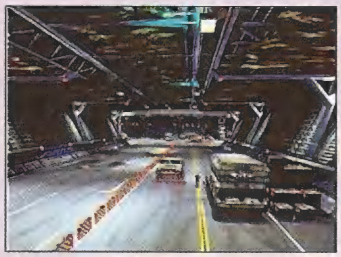
CYBERIA

VIRGIN INTERACTIVE — **AÇÃO/AVENTURA**

PC CD

O divertimento no PC está ficando cada vez melhor. Na sua lista não pode faltar **Cyberia**. Zak Kingston acorda de um sono profundo (cryogenic hibernation) para ajudar os rebeldes contra a Free World Alliance. Com batalhas à mão armada e lutas de rua, **Cyberia** promete bastante ação e uma jogabilidade muito viva. Você pode ajustar a dificuldade e os inimigos não têm movimentos repetitivos, graças à nova tecnologia.

Já disponível



GARGOYLES

BUENA VISTA INTERACTIVE — **AÇÃO**

MEGA **SNES**

Era só questão de tempo para que a série animada Gargoyles entrasse no ramo dos games. Esse é um ação para um jogador, que tem um clima escuro em que o guerreiro medieval Goliath vai parar em Nova Iorque. Jogando como o próprio, você passa por 18 fases, escalando paredes, dar uma voada e muita porrada. Os inimigos variam de vikings até robôs futuristas. Seu objetivo é salvar o mundo destruindo o Eye of Odin. Os gráficos são bem animados e o elenco de inimigos 3D garante o desafio.

Já disponível

TOY STORY

DISNEY INTERACTIVE — **AÇÃO**

MEGA **SNES**

Saindo ao mesmo tempo em que o filme da Disney, **Toy Story** é exatamente como os jogos de ação da nova geração: usa imagens 3D de animação computadorizadas. No papel de Woody, o cowboy de brinquedo que tem a voz de Tom Hanks no filme, você enfrenta obstáculos de brinquedo em 19 estágios. As múltiplas perspectivas mantêm a ação e a jogabilidade varia de side-scrolling para um segmento em primeira pessoa. Quem procura algo parecido com **Clockwork Knight** do Saturn, achou.

Já disponível

CAPTAIN QUAZAR

STUDIO 3DO — **TIRO**

3DO

Nosso capitão ganha sua própria música de Rap, um supercanhão e a permissão para exterminar tudo que ver pela frente. Bem no estilo de rambo, como muito músculo e neurônios nem tanto, **Captain Quazar** é bem divertido. É um jogo de ação para 2 jogadores que enfrentam, vários criminosos em oito mundos. Algumas imagens entre as missões são legais. As músicas e os efeitos se encaixam bem com o jogo e um modo de competição entre os jogadores garante mais diversão ainda.

Já disponível

POWER MEDIA

HIGH TECH - SUPER SYSTEMS

BEM-VINDO AO FUTURO!

32 BITS GENERATION

3DO SYSTEM

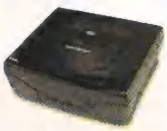
PANASONIC 3DO SYSTEM FZ 10 C/GEX
R$530,00

3DO FLIGHTSTICK FROM CH PRODUCTS
R$115,00

3DO GAMEGUM
R$100,00

11TH HOUR	BREVE	DEMOLITION MAN	R$75,00	NEED FOR SPEED	R$80,00	SHREDFEST	R$80,00
ALONE IN THE DARK2	R$75,00	DOOM	BREVE	NHL96	R$80,00	SLAM JAM	R$80,00
BATTLESPORT	R$80,00	FIFA SOCCER	R$80,00	PHOENIX 3	R$80,00	SNOWJOB	R$80,00
BLADE FORCE	R$80,00	FLYING NIGHTMARES	R$80,00	POÈD	R$80,00	SPACE HULK	R$80,00
CAPTAIN QUAZAR	R$80,00	FOES OF ALI	R$80,00	PRIMAL RAGE	R$80,00	STARFIGHTER	R$80,00
CYBERIA	BREVE	KILLING TIME	R$80,00	PSYCHIC DETECTIVE	R$80,00	STRIKER	BREVE
D'DINNER	R$85,00	LAST BOUNTY HUNTER	R$80,00	ROAD RASH	R$85,00	VARUNA'S FORCES	BREVE
DEADLY SKIES	BREVE	LOADSTAR	BREVE	SHOCK WAVE	R$85,00	WATERWORLD	R$80,00
DEFCON 5	R$80,00	MAD DOG 2	R$80,00	SHOCK WAVE 2	R$80,00		

SATURN SYSTEM



SEGA SATURN SYSTEM
COM VIRTUA FIGHTER
R$650,00
SEGA SATURN CORE SYSTEM (SEM JOGO)
R$600,00

ARCADE RACER
R$145,00

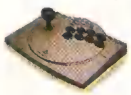
VIRTUA STICK
R$95,00

ALIEN TRILOGY	R$80,00	HIGH VELOCITY	R$80,00	ROAD RASH	BREVE	STRIKE SERIES	BREVE
CENTER RING BOXE	R$80,00	INDY 500	BREVE	ROBOTICA	R$75,00	THUNDERSTRIKE 2	R$80,00
CONGO	R$80,00	MORTAL KOMBAT 2	R$80,00	SEGA RALLY	R$80,00	VARUNA`S FORCES	BREVE
CORPSE KILLER	R$75,00	MYST	R$80,00	SHELLSHOCK	R$80,00	VIRTUA COP WITH GUN	R$115,00
DAYTONA USA	R$80,00	NBA ACTION	R$80,00	SHINOBI LEGIONS	R$80,00	VIRTUA FIGHTERS 2	R$80,00
DEADLY SKIES	R$80,00	NBA JAM T.E	R$75,00	SHOCK WAVE	BREVE	VIRTUA STRIKER	BREVE
DEFCON 5	R$80,00	NHL HOCKEY	R$85,00	SHREDFEST	BREVE	WING ARMS	BREVE
FIFA SOCCER 96	R$80,00	PANZER DRAGON	R$80,00	SIMCITY 2000	R$80,00		
GHEN WAR	R$80,00	PRIMAL RAGE	R$80,00	SOLAR ECLIPSE	R$80,00		
HANGÖN 96	BREVE	RISE ROBOTS 2	BREVE	STORM	BREVE		

PLAYSTATION SYSTEM

SONY PLAYSTATION SYSTEM
COM RIDGE RACER
R$650,00
SONY PLAYSTATION CORE SYSTEM (SEM JOGO)
R$600,00

MEMORY CARD
R$60,00
LINK CABLE
R$55,00



ASCII SPECIALIZED JOYSTICK
R$95,00

ACE DRIVER	BREVE	DOOM	R$80,00	PARASITE	BREVE	STRIKE SERIES	BREVE
AGILE WARRIOR	R$80,00	ESPN GAMES	R$70,00	POÈD	BREVE	TEKKEN	R$75,00
AIR COMBAT	R$80,00	FIFA SOCCER 96	R$80,00	POWER SPORT SOCCER	R$80,00	TEKKEN 2	BREVE
ALIEN TRILOGY	BREVE	G-POLICE	BREVE	PRIMAL RAGE	R$80,00	THUNDERSTRIKE 2	R$80,00
BATMAN FOREVER	R$80,00	GEX	R$80,00	RAVE RACER	BREVE	TOP GUN	BREVE
CASTLEVANIA	R$80,00	HI-OCTANE	R$80,00	RAZORWING	R$80,00	TOSHINDEN	R$80,00
CRITICOM	R$80,00	JUPITER STRIKE	R$80,00	RESIDENT EVIL	R$80,00	TOTAL NBA	R$80,00
CYBERSPEED	R$80,00	MORTAL KOMBAT 3	R$85,00	RIDGE RACER	R$70,00	TWISTED METAL	R$80,00
DARKSTALKERS	R$80,00	NBA JAM T.E	R$80,00	RIDGE RACER 2	BREVE	WARHAWK	R$80,00
DEADLY SKIES	R$80,00	NBA: IN THE ZONE	R$80,00	ROAD RASH	R$80,00	WING COMMANDER 3	R$80,00
DEFCON 5	R$80,00	NFL GAME DAY	R$80,00	ROCK`NROLL RACING	BREVE	WIPE OUT	R$80,00
DESCENT	R$80,00	NHL 96	R$80,00	SHELLSHOCK	R$80,00	WRESTLEMANIA	R$80,00
DESTRUCTION DERBY	R$80,00	NHL FACE OFF	R$80,00	SHOCK WAVE	R$80,00	X-MEN	R$80,00

64 BITS GENERATION

M2 SYSTEM

PANASONIC M2 SYSTEM
PANASONIC M2 ACELERATOR

BREVE!
RESERVE JÁ O SEU

BATMAN FOREVER	BREVE	MADDEN 98	BREVE
BATTLESPORT	BREVE	MORTAL KOMBAT 3	BREVE
BLADE FORCE	BREVE	NEED FOR SPEED	BREVE
CAPTAN QUAZAR	BREVE	NHL 96	BREVE
CLAYFIGHTER 3	BREVE	OLYMPIC SOCCER	BREVE
D`DINNER	BREVE	REALMS OF VALOR	BREVE
DESCENT	BREVE	RETURN FIRE 2	BREVE
DISRUPTOR	BREVE	ROAD RASH	BREVE
DOOM	BREVE	SHOCK WAVE	BREVE
FIFA SOCCER	BREVE	STARFIGHTER	BREVE
IRONBLOOD	BREVE	STRIKE SERIES	BREVE
KILLING TIME	BREVE	TOP GUN	BREVE
M2 ARCADE GAME	BREVE	WAR GODS	BREVE
M2 RACING	BREVE	WING COMMANDER 4	BREVE

ULTRA 64 SYSTEM

NINTENDO ULTRA 64 SYSTEM

BREVE!
RESERVE JÁ O SEU

007 GOLDENEYE	BREVE	NHL HOCKEY	BREVE
ALIEN TRILOGY	BREVE	PILOTWINGS 2	BREVE
CRUIS`N USA	BREVE	RED BARON	BREVE
DOOM	BREVE	ROBOTECH	BREVE
FIFA SOCCER	BREVE	STARFOX "X"	BREVE
KILLE PETTY`S RACING	BREVE	STARWARS	BREVE
KILLER INSTINCT	BREVE	TOP GUN	BREVE
MORTAL KOMBAT ULTIMATE	BREVE	TUROK	BREVE
NBA LIVE	BREVE	ULTRA MARIO	BREVE

POWER ON - LINE

0800-123511

LIGAÇÃO GRATUITA

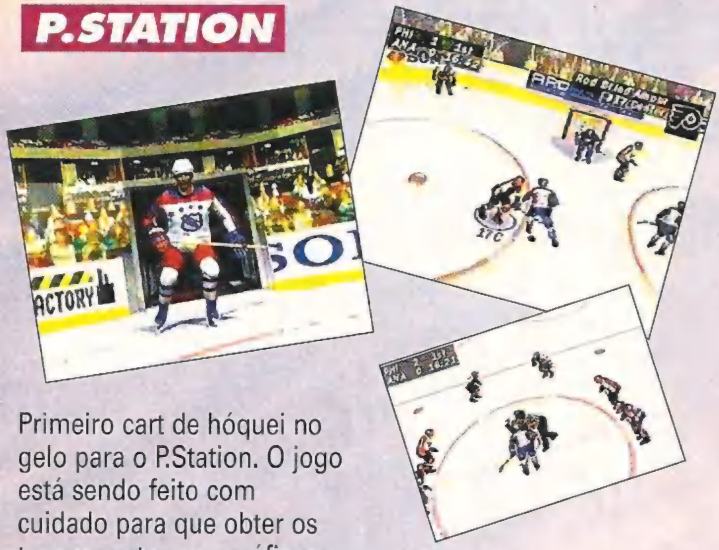
PAGUE COM SEU CARTÃO DE CRÉDITO INTERNACIONAL OU ATRAVÉS DE COBRANÇA BANCÁRIA

- Jogos compatíveis com consoles originais fabricados nos EUA • Consoles 3DO, Playstation e Saturn fornecidos no sistema NTSC • Importação direta de produtos com qualidade e sucesso comprovado nos EUA, via courrier porta a porta, em nome do cliente (pessoa física ou jurídica) com frete e impostos já inclusos até a Grande São Paulo • Caso houver alteração nas alíquotas, será cobrado à parte • Preços válidos para apenas uma unidade por pessoa, enquanto duraram os estoques • Preços corrigidos conforme variação do dólar comercial (base US$ 1.00 = R$ 0,95) • Entrega em até 30 dias • Não nos responsabilizamos por atrasos devido a paralisações nos serviços aeroportuários ou alfandegários • Produtos garantidos por 90 dias • Horário do telemarketing: 2ª a 6ª feira das 9h às 18h • Representante no Brasil: POWER MEDIA Com. Imp. Exp. Repr. Ltda. • Exportador: ALFRED WAMIZEL FLORIDA USA.

NHL FACE OFF

SONY INTERACTIVE — **HÓQUEI**

P.STATION



Primeiro cart de hóquei no gelo para o P.Station. O jogo está sendo feito com cuidado para que obter os toques certos nos gráficos e controles. Além disso, virá com múltiplas perspectivas, 26 times da liga NHL e seus jogadores reais e diversas estatísticas. Como sempre, são 3 modos: Practice, Exhibition, Season e Playoff.

A EA Sports também está alerta para o PlayStation, por isso a série de jogos da NHL vai começar cedo neste console.

Já disponível

FIFA SOCCER '96

EA SPORTS — **FUTEBOL**

P.STATION **SATURN** **32X** **PC CD**

A última versão da mais famosa série de jogos de futebol está entrando na área dos 32 bits. Os fãs de futebol podem ficar tranquilos, pois o jogo vai ter mais de 3000 jogadores reais de 12 ligas internacionais. Alguns, como Romário, possuem jogadas características. São vários ângulos de câmera, sprites em 3D e cenários realistas. As partidas são narradas pelo locutor inglês John Motson.

Já disponível

FOES OF ALI

EA SPORTS — **BOXE**

3DO

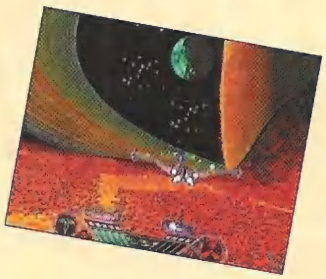
Cassius Clay - ou Mohamed Ali - o boxeador mais famoso do mundo, apesar de aposentado, vai entrar no ringue do 3DO. Os modos Career, Historical e Exhibition colocam você contra 9 oponentes famosos de Ali ou numa competição contra um amigo seu. Vários ângulos de câmera recriam fielmente o cenário da luta, além de gritos da galera e os ótimos gráficos. Tudo isso somado e você vai acreditar que está assistindo uma transmissão de boxe ao vivo pela TV.

Já disponível

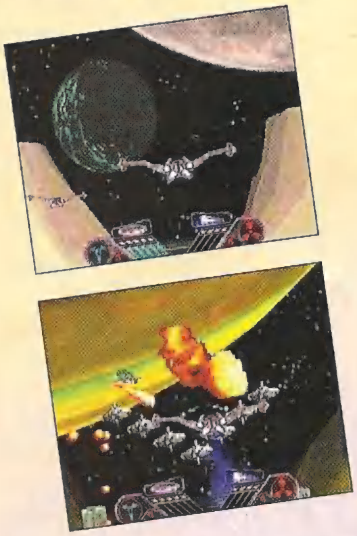
SOLAR ECLIPSE

CRYSTAL DYNAMICS — **TIRO**

P.STATION **SATURN**



Solar Eclipse pode trazer para o PlayStation e Saturn o mesmo que **Total Eclipse** trouxe para o 3DO. É um jogo de tiro espacial em que você enfrenta uma inteligência artificial que dominou uma colônia. Você vai viajar por 20 fases em 3D, na cabine ou atrás da nave, através de campos de asteróides, cavernas e desertos. Há 40 minutos de vídeos entre as fases. Os contatos por rádio com a Major Kelt são feitos por Claudia Christian, de **Babylon 5**, seriado de TV americano.



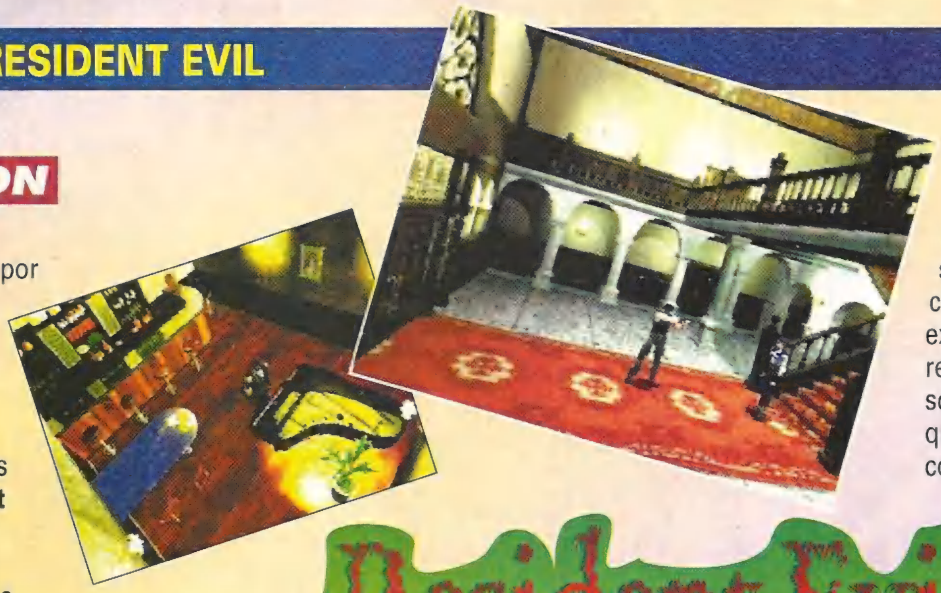
Já disponível para o Saturn. Para o PlayStation, previsto para o 1º semestre de 96

RESIDENT EVIL

CAPCOM

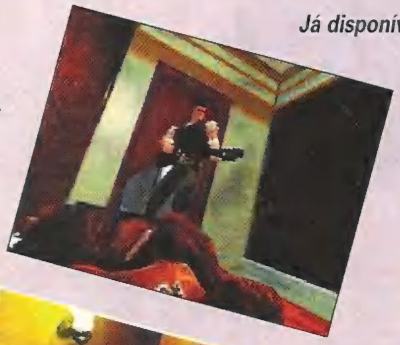
P.STATION

AÇÃO



Deixando de lado por alguns instantes os jogos de luta, a Capcom entra temporariamente no ramo dos jogos de ação. **Resident Evil**, um jogo de perspectiva em terceira pessoa, é a prova de que a empresa pode se arriscar em todos os campos. O jogo tem uma grande variedade de jogabilidade, gráficos detalhados e um ambiente 3D, combinando quebra-cabeça com ação e aventura. Você foi mandado para uma mansão com a missão de investigar. Cientistas do governo estão desenvolvendo experimentos biotecnológicos supersecretos que podem ultrapassar os limites da ciência e botar a espécie em risco. O problema é que os cientistas desapareceram e o contato com a mansão foi perdido. Você, seu ajudante e sua pistola vão entrar na mansão, no jardim, no cemitério e na torre para enfrentar vampiros zumbis, aranhas gigantes e outras criaturas mutantes. Você deve tomar cuidado com armadilhas escondidas, solucionar quebra-cabeças, achar mapas, extintores, martelos e remédios. Suas chances de sobrevivência aumentam quando você acha armas como bazucas e metralhadoras, podendo solucionar o mistério dos cientistas e achar o helicóptero para fugir.

Já disponível

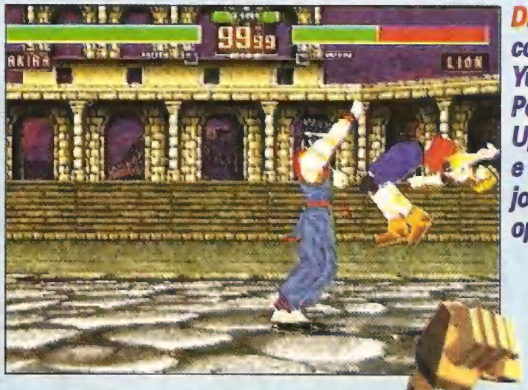


ENCRENCA À VISTA

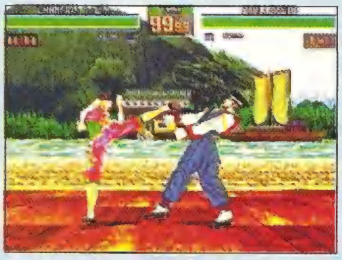
Virtua Fighter 2

Da Gamepro

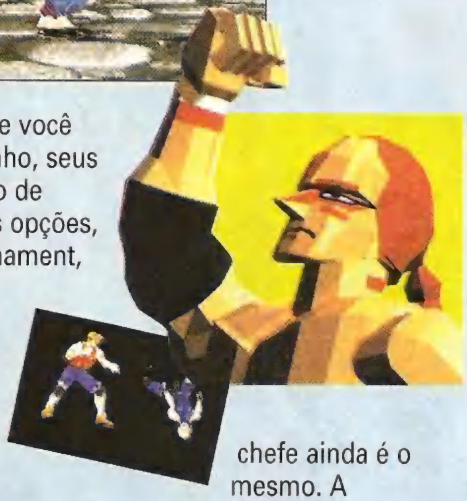
Se você tem um Saturn, pode começar a abrir aquele sorriso que vai de orelha a orelha. Mas, se além de ter um Saturn você é fã de jogos de luta, esse sorrisão não será suficiente. **Virtua Fighter 2** ganha o Saturn e, pasmem, está igualzinho ao do arcade. Com uma historinha do tipo "Eu quero vencer o torneio!", **Virtua Fighter 2** apresenta dez lutadores com autênticas técnicas marciais. O estilo muda completamente de lutador para lutador e, combinado a movimentos simples, faz o jogo ficar super-real. Não existem socos flamejantes como em **Street Fighter**, bolas de fogo como em **Mortal Kombat** ou animais como em **Samurai Shodown**. Tudo que você tem, cara, é seu punho, seus pés e um pouquinho de fúria. Existem novas opções, como o modo Tournament, o modo Watch e os modos Ranking e Expert. Ufa!



DICA: jogando como Akira Yuki, use o Power Uppercut (↘↘ e soco) para jogar o oponente longe



DICA: contra Akira, quando ele jogá-lo para trás dele, gire rápido e dê um soco ou chute



ATÉ DEBAIXO D'ÁGUA

Há, também, modificações na luta. Em meio a tantas novidades, você não verá nenhum lutador novo. O chefe ainda é o mesmo. A diferença é que você luta com Dural em alto mar. É, embaixo d'água mesmo. Se você lembra da lição de física, não preciso dizer que seus golpes ficarão mais lentos. Outra novidade é a trilha sonora, que ataca de funk. Ah! Os cenários são novos em folha e acrescentam a animação dos personagens, que é fantástica. Os gráficos não ficaram para trás e estão cheios de detalhes, ou melhor, de bons detalhes. Os controles são fáceis, pois o jogo usa apenas três botões. Mas alguns golpes pedem que você pressione dois ou mais botões ao mesmo tempo. E isso é só uma amostra do que o hit dos arcades pode fazer com o seu Saturn.

fim

DICA: velocidade é o ponto forte de Pai Chan. Quando o inimigo estiver abaixado, segure → e aperte juntos os botões de defesa, chute e soco. Complete com uma rasteira

DICA: ataque Pai Chan com rasteiras e chutes de longo alcance

VIRTUA FIGHTER 2

5.0

SATURN

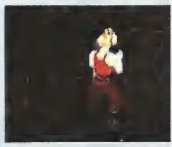
SEGA

CD - 10 Lutadores

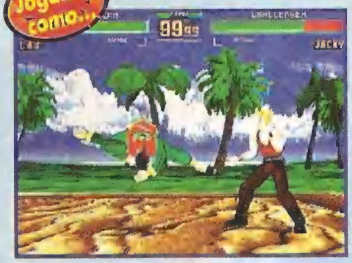
2 Jogadores

Luta

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



Lau Chan



Lau tem um chute muito rápido e eficiente. Mas se você quiser algo mais forte, aperte (↗ e chute)*

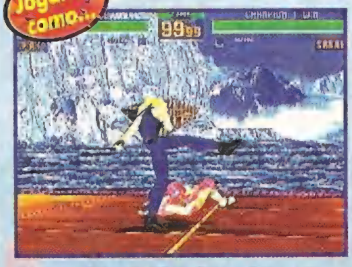
Não se meta a bobo com Lau. Se você repetir golpes, ele o pegará. Atinja suas pernas quando ele estiver abaixado

Jeffry McWild

Jeffry dá cabeçadas incríveis. Aperte ←, (→, soco e chute), (→, soco e chute), (→, soco e chute)

Jeffry é um bom atirador, então, use ataques de longo alcance

Sarah Bryant



Sarah é uma das jogadoras mais poderosas. Para chutar o inimigo quando ele estiver abaixado, aperte (↘ e chute)

Cuidado com as pernas rápidas de Sarah. Abaixe e capriche no uppercut

Shun Di

Shan pode parecer um velho bêbado, mas é um dos caras mais espertos. Tente seu Fall Back: ponha → e aperte (defesa, chute e soco)

Shun costuma ficar perto do chão. Para atingi-lo, use ataques na altura do estômago. Não tente arremessá-lo

Wolf Hawkfield

Wolf é devastador. Para um uppercut com os dois punhos segure ↓ e aperte (→ e soco) perto do inimigo

Wolf é um atirador. Fique longe dele e use chutes baixos

Kage-Maru

Outro lutador veloz. Para um devastador Chop Sock aperte (←← e soco)

Espere ataques duplos de Kage. Fique perto dele para arremessá-lo

Jacky Bryant

Jacky é provavelmente o jogador mais poderoso. Aperte ↔ (soco e chute) para combinar soco e rasteira

Use socos e rasteiras contra Jacky. Não fique muito perto, ele pode jogá-lo longe

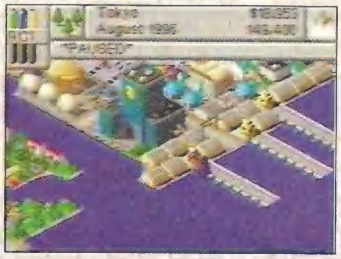
Lion Rafale

Lion não é dos mais fortes, mas tem uma grande variedade de golpes. Aperte (↗ e chute) para um ataque de longo alcance

Cuidado com os pés, Lion passa rasteira muito bem

* Os comandos indicados entre parêntesis devem ser feitos simultaneamente

SIM CITY 2000



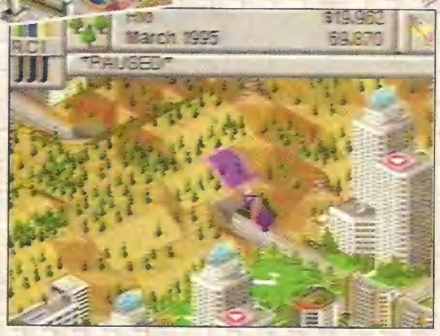
Imaginação é fundamental para você fazer uma cidade bem legal

DICA: evite construir pontes muito longas, elas consomem muito dinheiro

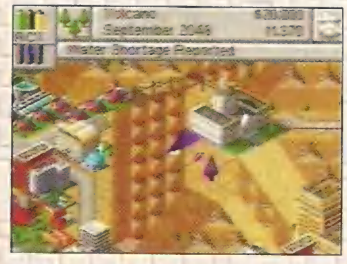
O portos são outra opção para que sua cidade possa se desenvolver

DICA: sua cidade vai precisar de muita energia elétrica. Construa usinas em pontos diferentes

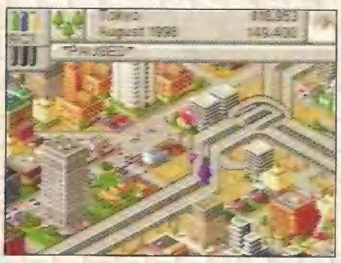
Um aeroporto é importante para desenvolver sua cidade



Construa túneis para não precisar dar a volta pelas montanhas



DICA: um bom terreno é vital. As montanhas dificultam e encarecem as construções



Os elevados são úteis apenas se a sua cidade grande; senão esqueça as obras faraônicas

Por Marjorie Bros

O lance agora é por a mão na massa, rapaziada! Vou ensinar algumas lições de urbanismo pra vocês. O jogo é **Sim City 2000**, que fez fama no PC e agora vai alucinar o pessoal do Saturn. Mas vamos com calma porque você vai precisar de muita paciência. Primeiro por causa dos controles: não dá para comparar mouse e joystick, né? Depois, por causa do povo da sua cidade, galerinha bem exigente, viu? Você começa com um terreno vazio e tem de mandar bala nos tijolos, canos e ferragens para a futura metrópole começar a ter cara de alguma coisa. Vou dizendo já de cara: trate de construir usinas elétricas, rede de esgoto, prefeitura, delegacia, quartel de bombeiros, hospitais e escolas para atrair os moradores. Ah, não esqueça o transporte, sem ele ninguém entra ou sai da cidade, e você sabe o que isso quer dizer. Se você quiser uma cidade moderna e integrada com as novidades do mundo, porto e aeroporto são bons canais de comunicação. Os menus foram remodelados e estão mais simples que os do PC. Ótimo, porque assim fica mais fácil dar um jeito nos terremotos, maremotos, furacões, monstros e extra-terrestres que, por conta da Maxis (que distribui esse jogo da Sega), farão uma visitinha a sua cidade, certo?

fim

SIM CITY 2000 — **3,5**

SATURN

SEGA

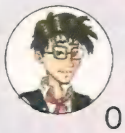
CD

1 Jogador

Simulador - Bateria

GRÁFICO	■■■■■
SOM	■■■■■
CONTROLE	■■□□□
FUN FACTOR	■■■■■

1 2 3 4 5



Por Marcelo Kamikaze

O Saturn ganha o primeiro simulador de aviões. O game é uma espécie de **Ace Combat** para PStation.

NO AR, NA TERRA E NO MAR

Você tem de cumprir à risca as quatro missões para conseguir dar fim ao jogo. E não faltou gente tentando acabar com o inimigo aqui na redação: a fila para colocar as mãos no controle do Saturn cruzou com a fila do elevador e gente que ia para o subsolo acabou pilotando o joystick. A tarefa não foi fácil. As missões envolvem navios, aviões e bases inimigas superequipadas. Não despreze o painel. Com o tempo você vai se acostumar com as luzes e os números que aparecem nele. Você tem três tipos de visão, que são controladas pelo botão X. Gráficos e imagens da hora... A não ser quando a tela enche e tudo some da sua frente quase como que por mágica. A trilha sonora não deixa por menos. A jogabilidade acompanha o som e o cenário. Os controles são obedientes e é muito fácil usar os itens disponíveis. Tudo bem arrumadinho para você não deixar o game de lado por um bom tempo. fim

DICA: aí, o 30 (à esq.) é seu número de foguetes. Só é possível soltar 4 de uma vez

Siga a setinha da sua mira para encontrar seus inimigos

DICA: a luz amarela no painel (em baixo, à esquerda) indica que você está sendo seguido

DICA: antes de destruir a base da 2ª missão, acabe com todos os canhõezinhos que estiverem a sua volta

DICA: na base, tente acertar as partes cinzas no topo das colunas. Depois, destrua o canhão lá em cima

Na 3ª missão, siga os inimigos e tenha cuidado com as montanhas

DICA: o número em baixo e à direita no painel (51), indica o quanto você já fez da missão

Quando acontecer isso, é porque o inimigo está colado na sua traseira. Breque e dê um looping para inverter a situação

WING ARMS **4.5**

SATURN

SEGA

CD - 4 Missões

1 Jogador

Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Da GamePro

O que este cara está fazendo no primeiro Doom?

DICA: quando os inimigos estão próximos dos barris, atire neles para que explodam

DICA: quando você vir a cara do Baron na parede, prepare-se, pois ele está na área!

Se você quer uma razão para comprar um PlayStation, Doom: Special Edition é o jogo que vai convencê-lo. Esta é uma versão melhorada de Doom e Doom II, bem mais que uma simples conversão do título do PC. A Williams criou um dos mais

DICA: Level 42 - Arachnotrons são fáceis de se destruir com a metralhadora. Chegue perto e atire

intensos e divertidos jogos que a nova geração de videogames apresentou. Doom não é apenas um jogo, é uma experiência em que seu único objetivo é sobreviver. As outras versões de 32 bits também são divertidas, mas esta é realmente incrível. Ela possui uma ótima movimentação, controles excelentes e uma trilha sonora incomparável. Essa versão pode ser considerada melhor até que as do PC.

Usando uma perspectiva em primeira pessoa, Doom PlayStation tem 50 fases cheias de criaturas aterrorizantes. Ninguém está do seu lado, por isso atire em tudo que se mover. Felizmente, você adquire algumas armas para ajudá-lo. Lembre-se que a

DICA: use a confusão para sua vantagem. Se a coisa ficar agitada, os inimigos vão começar a se matar

BFG-9000 é a sua melhor amiga. O visual e o som são os destaques. As paredes ainda perdem a nitidez de perto, mas bem menos. Os sons, ótimos em todas as versões, mantém o clima tenso do jogo. Os controles são precisos. Jogos como esse não aparecem sempre.

fim

DICA: mantenha a distância quando atirar no Pain Elemental. Quando ele morre, Lost Souls vêm até você. Não use o lança-foguetes, pois eles estão próximos e você vai se machucar

DICA: Level 50 - quando a fase começar, corra para a saída o mais rápido que puder. Os inimigos vão atirar nos barris, explodindo tudo

DICA: você não pode fugir dos Revenant's missiles, porque eles o perseguem. Corra para perto de paredes e objetos para se livrar deles

DICA: Level 36 - ao atingir o fundo do elevador, aperte o interruptor na parede e ative um esmagador que mata um Arachnotron e Barons

DICA: Level 37 - não atire em todos os Mancubus. Deixe um vivo até você coletar os itens. Se você matar todos, as portas vão se abrir e vários Arachnotron vão entrar

DICA: apesar da espingarda de 2 canos ser potente, leva muito tempo para recarregar. Use a outra espingarda em situações mais apertadas

DOOM SPECIAL EDITION

5.0

P.STATION

WILLIAMS

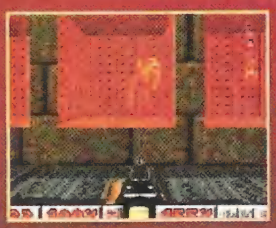
CD - + de 50 Fases

2 Jogadores

Ação/Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

TRÊS MANEIRAS DE MORRER



Sozinho

Em dupla

Duelo

Por Marcelo Kamikaze

Com ótima jogabilidade, quebra-cabeças fascinantes e fantásticos gráficos renderizados, **D** é, até agora, a melhor aventura interativa já feita para o 3DO. Como em **Mansion of Hidden Souls**, você corre atrás de pistas e portas escondidas para progredir no jogo. Há quebra-cabeças dos tipos mais simples até mais complexos, mas você não precisa de um manual com trezentas páginas já que os controles são prá lá de camaradas. Você joga como Laura e começa o game quase de mãos abanando, só com um relógio e um CD. O relógio serve para dizer quanto tempo falta, o CD dá três pistas e depois explode. Mas Laura encontrará outras pistas e objetos que ajudarão a descobrir o mistério. O game é mais fácil de terminar que outros do gênero. Mas há vários finais. Mãos à obra!

fim

AS PISTAS DO MISTÉRIO

DICA: toda vez que você estiver em perigo, dê uma olhada em seus itens. Talvez eles tirem você dessa encrenca

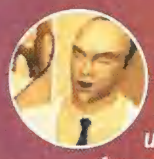
DICA: A única maneira de se aproximar de certas áreas é ficar de costas para Laura quando ela ficar parada

DICA: onde você viu estes números antes? Coloque-os em seu baú

DICA: Seria muito fácil alcançar o baú se ele estivesse flutuando...

NA ROTA DO CRIME

Los Angeles, 1997. Uma série de misteriosos assassinatos está acontecendo num hospital distante da cidade



O criminoso é Richter Harris, um dos mais famosos médicos da América. Ele é o diretor do hospital, um homem quieto e estudioso

O doutor Richter se escondeu no Hospital, preparando uma armadilha para os seus perseguidores: seus pacientes são seus reféns, assim a polícia não pode atingi-lo

Sua filha Laura soube das notícias em São Francisco. Imediatamente Laura vai para Los Angeles. Que motivos teriam levado seu pai a se tornar um assassino?

Chegando ao local da tragédia, Laura se prepara para entrar no Hospital e saber o que está acontecendo

D

4.8

3DO	
PANASONIC	
2 CDs - Fases N/D	
1 Jogador	
Aventura Interativa	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Por Lord Mathias

Futuro rolando no 3DO. Você é um humano, tão normalzinho e saudável quanto todos nós. A não ser por um pequeno detalhe: você foi operado. Até aí tudo bem.

O HOMEM-HÉLICE NA PARADA

Mas quando você se olhou no espelho, logo após a operação, viu que os médicos haviam implantado uma hélice em suas costas. Aproveitando esse apetrecho, você tem de combater o crime organizado. É claro que problemas não faltam. A primeira dificuldade está em se movimentar. De primeira você vai perceber que não deve ser nada fácil andar por aí com uma hélice nas costas. Todas as formas de controle são difíceis. No modo de controle A, por exemplo, o botão do acelerador fica entre os botões da metralhadora e dos mísseis. Mas, como tudo na vida tem seu lado ruim (às vezes são vários), também tem seu lado bom. E o lado bom de **Blade Force** é a sua total disposição de inovar . Afinal, não é todo dia que se pode achar um homem com hélice nas costas. Se a moda pega, os executivos vão fazer fila pra operação.

fim

DICA: destrua essa parede para passar para o outro lado

DICA: antes de cair nessa armadilha, destrua as paredes que protegem os canhões

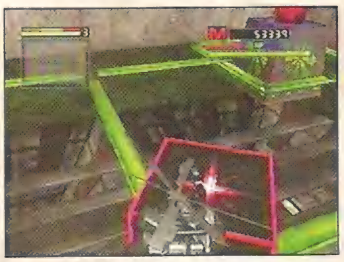
DICA: em primeiro lugar, destrua os canhões, depois os alvos e, por último, pegue o item

Essa é uma missão de reconhecimento, use-a para aprender a pilotar

DICA: cuidado ao pegar esses 3 itens, há canhões escondidos

DICA: destrua esses alvos para desfazer as teias

DICA: pegue o máximo de energia que conseguir para soltar mísseis e bombas



DICA: esse item melhora bastante a sua arma

Nunca fique longe de combustíveis, é como não ter nenhuma lanchonete por perto

DICA: aqui, o muro não serve de proteção, entre rápido, pegue o item azul e caia fora

BLADE FORCE **3,5**

3DO

STUDIO 3DO

CD - Fases N/D

1 Jogador

Ação

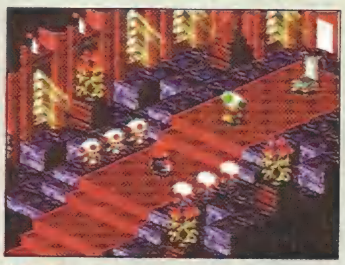
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

SUPER MARIO RPG

Por Marcelo Kamikaze

Quem diria que o herói Mario iria virar até jogo de RPG? Pois é, a Nintendo reuniu o melhor time para realizar esse projeto. Tudo começou há dois anos, quando dois gigantes da indústria de games, a Square e a própria Nintendo, começaram a conversar sobre a possibilidade de fazer um jogo de RPG que tivesse personagens famosos. Toda a turma de Mario está presente: Yoshi, Koopa (Bowser), a princesa Peach, Kinopio (Toad) e outros. O jogo, como o próprio nome diz, é um RPG combinado com ação e visão diagonal em que Mario pode andar em oito direções, além de pular e correr. Quando Mario dá de encontro com um inimigo, a tela muda para uma batalha no estilo de **Final Fantasy** com comandos de luta. Porém, algumas vezes a batalha não acontece. O jogo pode parecer difícil por causa da visão diagonal, um problema que apareceu em **LandStalker** da Sega. Mas isso não influi no jogo, pois o mundo e os personagens 3D são bem feitos e foram desenhados da mesma maneira que os personagens de **Donkey Kong Country**. **Super Mario RPG** marca também a estréia do chip SA-I, que é responsável pelos incríveis gráficos do jogo.

Muitos inimigos famosos marcam presença. Olha aí o bicho com uma flor na cabeça que apareceu em Super Mario World



Mario visita o reino dos cogumelos. Todos os coadjuvantes estão aí no cart

As armadilhas ficaram mais difíceis em 3D

O novo chip SA-I é o responsável pela beleza e pelo realismo dos gráficos estilo 3D

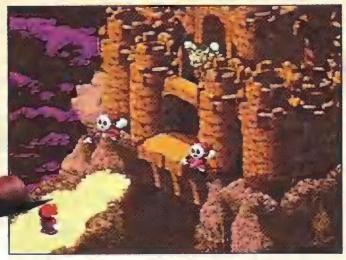
Muitos mundos a explorar. Mas há muitos minigames: um deles é a corrida de Yoshi

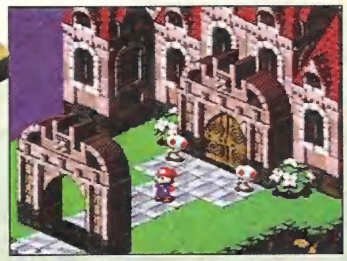
ENCRENCAS EM TRÊS DIMENSÕES

A história começa com Mario visitando o reino de Toadstool, onde é recebido como um convidado de honra. Lá, ele recebe a notícia de que a princesa Peach foi capturada por Bowser e seus capangas. Mario começa então sua jornada por um mundo de fantasia. A Playtronic deve lançar o jogo no começo do ano que vem no Brasil. Prepare-se: os produtores da Square garantem que a série do Mario RPG vai continuar no Ultra 64 da Nintendo, que sai em fevereiro no Japão. Vamos esperar!

fim

UMA NOVO VISUAL PARA MARIO





Saca só o especial de Koopa. Simplesmente, um pedregulho cai sobre a cabeça dos inimigos. Ainda bem que ele não tinha isso antes...

Outra tradição de Mario: a casa dos canos. Prepare-se para as passagens secretas

SUPER MARIO RPG **4.8**

SNES

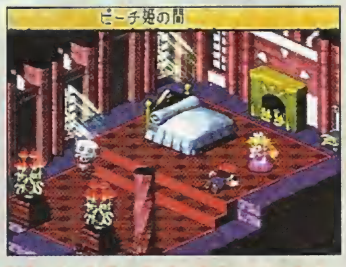
NINTENDO/SQUARE

32 Mega - Fases N/D

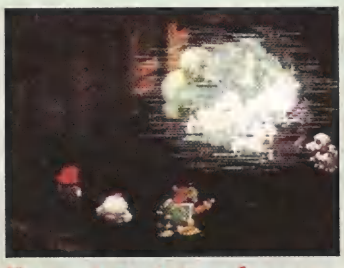
1 Jogador

RPG/Ação - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



Há previsão de incluir mundos secretos em Super Mario RPG. Tanto a Nintendo como a Square são campeãs nesse assunto

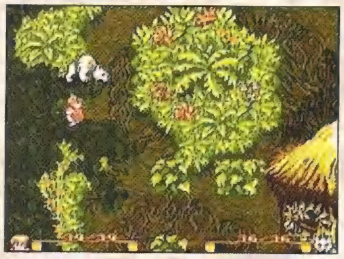


Koopa ataca com seu famoso gás. Depois dessa os inimigos vão perder energia a cada turno

SECRET of EVERMORE

Por Marcelo Kamikaze

Secret of Evermore é o primeiro título da Square feito nos Estados Unidos, e já chega arrebentando. A ação começa quando um jovem herói de Podunk, nos EUA, e seu fiel cachorro entram numa máquina do tempo. De repente, os caras estão numa aldeia pré-histórica, metidos em encrenca, é claro. Para voltar são e salvo nosso herói tem de enfrentar dinossauros, alguns bad boys, além de outras criaturas pré-históricas. Você começa com poucas armas, mas aos poucos adquire machados e outras geringonças. A magia não ficou de fora: para usá-las, encontre os ingredientes certos. Achou muito difícil? Então, fique ligado nas dicas!



***DICA:** na Fire Eye's Village, vá à cabana no canto esquerdo da tela. Aí, vá para a esquerda na floresta e ache a passagem secreta para chegar às cestas escondidas*

***DICA:** pegue cinzas no fogo apagado das vilas*

ALCHEMY 101

FLASH

DICA: ao chegar no vulcão, você deve ter aprendido 5 magias Alchemy. A primeira, Flash, é dada por Fire Eyes quando você concorda em ir ao Bug Muck para achar o Strong Heart

DICA: a segunda magia, Hardball, você consegue com o Alchemist logo antes de chegar na carcaça do bezouro no pântano

HARDBALL

CURE

DICA: a terceira, Cure, você consegue com Strong Heart ao voltar para a Fire Eye's Village. A cabana de Strong Heart fica ao sul da vila

DICA: você vai achar com um velho em Fire Eye's Village. Você lembra daquela passagem secreta? Um alquimista vai estar lá com a magia

DEFEND

HEAL

DICA: a quinta, e a mais importante, é a Heal. Você a consegue depois de derrotar os Vipers e os Vipers Commanders no portão do vulcão

fim

SECRET OF EVERMORE — **3,5**

SNES

SQUARE SOFT

24 Mega - Fases N/D

1 Jogador

RPG

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

FINAL FIGHT 3

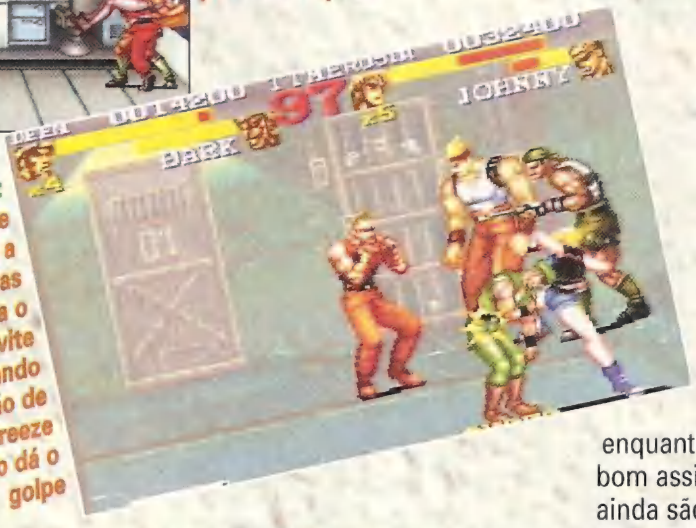
Da GamePro

A luta continua. **Final Fight 3** tem agora mais personagens e golpes que seus precussores, mas a jogabilidade, mais uma vez, é rotineira. O original side-scrolling "bata em tudo que vier pela frente" predomina. Mas, nessa nova versão, algumas opções, como você e o computador jogando juntos, e os golpes especiais, estão renovados. Você pode escolher entre 4 personagens: os antigos Guy e Haggar, e os estreantes Lucia e Dean. Lucia é rápida e possui uma ótima joelhada, enquanto Dean não é tão bom assim. Os inimigos ainda são gangues de rua bem malvadas. Os chefes não são tão interessantes assim. Você pode facilmente confundi-los com os inimigos normais, o que muda é o tamanho. Você pode derrotá-los com golpes normais e um pouco de estratégia. A melhora está no visual dos personagens que possuem mais detalhes assim como sinais nas ruas e outras animações. A música não tem nada de especial, mas acompanha a ação do jogo. Os controles são simples como sempre. Não se esqueça que você não pode bloquear, por isso, é bater ou levar. **FF3** não é um jogo ruim. Ele traz algumas novidades, mas você rapidamente vai se cansar de enfrentar os mesmos inimigos.

fim

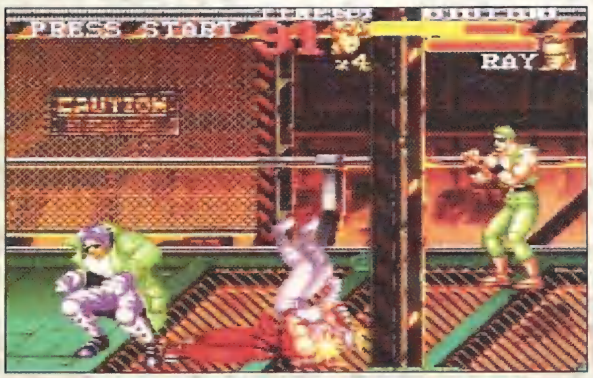
DICA: quando os gordões vêm pra cima, jogue um inimigo neles

DICA: jogue os caras no canto e saia de perto, pois eles não podem escapar



DICA: O super move de Lucia a deixa de costas para o oponente. Evite isso segurando o botão de Freeze enquanto dá o golpe

DICA: no bulldozer bonus stage, acerte o trator o mais rápido que conseguir para ganhar pontos



DICA: na fábrica, jogue os assassinos em Stray e mantenha a distância

FINAL FIGHT 3 — **3.5**

SNES

CAPCOM

24 Mega - 10 Fases

2 Jogadores

Ação/Aventura

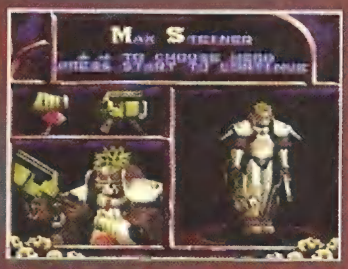
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

DOOM TROOPERS

Por Marjorie Bros

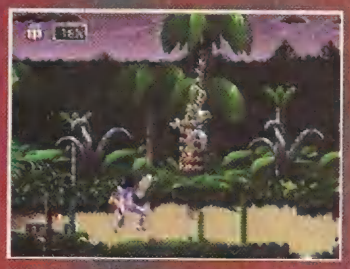
Atenção, moçada, não se enganem: *Doom Troopers* não tem nada a ver com *Doom*. Mas é muito parecido com *Contra*, da Konami. Seu objetivo é salvar os planetas do sistema solar, infestados pela galera da Dark Legion. Para isso, você tem dois bonitões à disposição. Um deles é Mitch Hunter, um capitão das forças armadas. Mitch usa um rifle CAR 24 modificado para detonar os inimigos. Não gostou? Então use Maximillian Steiner. O cara é piloto e major e usa uma pistola MP-105 muito poderosa. Agora que você escolheu seu herói, vamos ao jogo. No início, tudo bem. Os controles funcionam bem e o visual impressiona. Depois de algum tempo, você começa a ter dificuldades com o joystick.

Mitch Hunter é o melhor, pois é muito ágil e tem a arma mais possante



Max Steiner é o mais fraco. Não é muito ágil, mas perde menos vida ao levar tiros

Parece até que o personagem vai dar um supercombo ou um fatality de tantos botões que você tem de apertar. Para matar um cara na árvore você segura R, botão de tiro e o direcional na diagonal. Ufa! O som é de arrepiar pra quem curte algo mais pesado, como a música da segunda fase, que parece baseada em Smoke on the Water, do Deep Purple. Olho no alvo, moçada! fim



DICA: cuidado com esse cara em cima da árvore, ele confunde um pouco

DICA: mantenha distância desse inimigo e acerte-o continuamente de longe

DICA: atire nessa caveira nojenta quando ela estiver jogando ossos

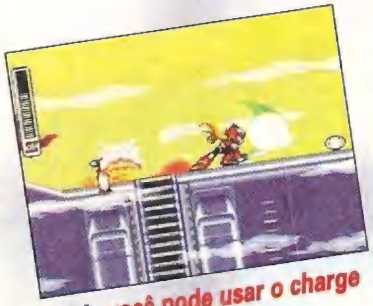
DICA: se você for picado nesse vespeiro alienígena seus controles se inverterão

DICA: não fique muito tempo em baixo da luz, pois vem bomba do céu

DICA: nessa fase, você tem de ir se pendurando e subindo sempre

DOOM TROOPERS	3.2
SNES	
PLAYMATES	
16 Mega - 5 Mundos	
1 Jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



DICA: você pode usar o charge power de Zero de várias maneiras. Com ele carregado, aperte uma vez o botão de ataque para um power shot, duas para um tiro mais forte e três vezes para o trusty katana

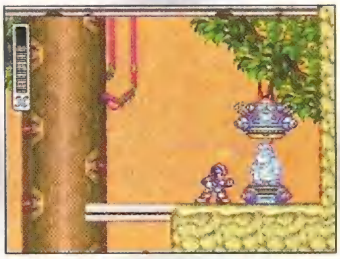
Man, pode jogar com seu querido amigo Zero. Se escolher essa opção, pode ter certeza que está fazendo um bom negócio. Zero tem habilidaddes respeitáveis, como ataques complementares e bons pulos.

Mega Man X3 tem todos os elementos que deram personalidade à série: muitos power-ups, áreas

GamePro DIRETO DOS USA

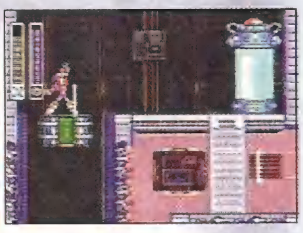
Da GamePro

Mais Mega Man para os fãs. **Mega Man X3** chega contando a velha e boa historinha com algumas mudanças: Dopler comanda seus inimigos e coloca Sigma no cargo de rei dos maus. Outra diferença é que, se você cansar de Mega

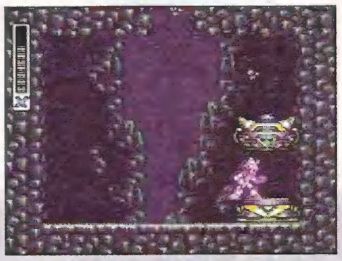


DICA: Dr. Light só pode melhorar uma arma de Mega Man

Conheça os inimigos de Mega Man



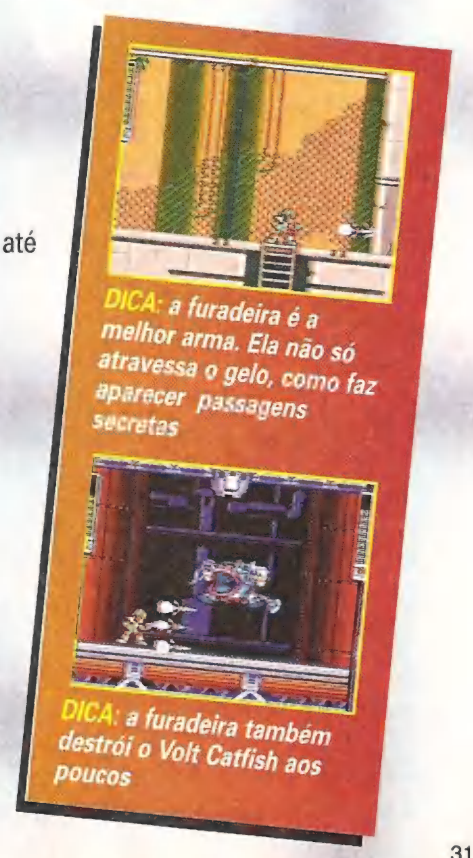
DICA: use as armas especiais para alcançar áreas que parecem inacessíveis



DICA: faça um estoque de energia antes de entrar nessa fase escondida

escondidas, chefes detonantes e armas para todos os gostos. Embora o game seja parecido com seus antecessores, os novos efeitos visuais são bem melhores. Muitas armas, como o superpowered shot de Mega Man, deixarão até os veteranos de boca aberta. Hologramas e demos não deixam por menos e causam um superimpacto, mas causam um pouco de lentidão. Apesar de ser um território bem conhecido e familiar, o jogo tem muitas surpresas e elementos novos que melhoram a jogabilidade e os gráficos. Um game para descobrir a magia da série Mega Man.

fim



DICA: a furadeira é a melhor arma. Ela não só atravessa o gelo, como faz aparecer passagens secretas

DICA: a furadeira também destrói o Volt Catfish aos poucos

MEGA MAN X3 — **4.0**

SNES

CAPCOM

16 Mega - 13 Fases

1 Jogador

Ação/Aventura - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

AS FÉRIAS FRUSTRADAS DO PICA-PAU

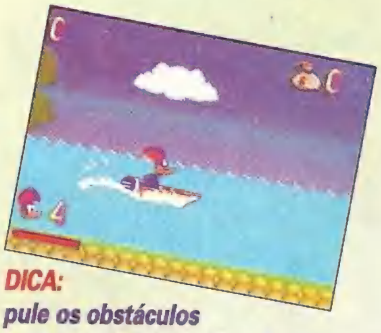
Por Marjorie Bros

É o seguinte, quando você tirar férias ou fizer uma festa, não esqueça nenhum amigo, caso contrário...Pica Pau resolveu dar um tempo no trabalho e viajar com a moçada.

URUBU NO MEIO DO CAMINHO

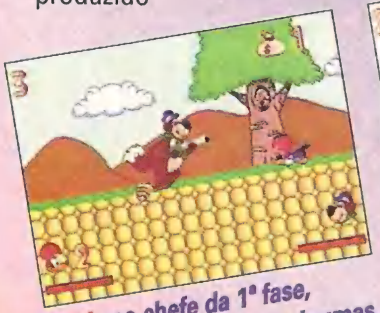
Mas esqueceu de convidar Zeca Urubu, que não gostou nem um pouquinho e sequestrou os amigos de Pica Pau. Já sabe, né? Sua missão é salvar o pessoal e dar um jeito no Urubu possessivo. **As Férias Frustradas de Pica Pau** é o primeiro jogo 100% da Tec Toy. Ou seja: inteiramente produzido no Brasil. A empresa costumava substituir apenas os personagens, reaproveitando jogos da Sega. Dessa vez a coisa é bem diferente. Desde as fases até a música, tudo é made in Brazil. Mas vocês sabem, meninos e meninas, primeiro jogo é como primeiro beijo: nem sempre sai direito. Os gráficos do game têm cara de 8 bits e a movimentação do personagem não é lá aquelas coisas. Mas o resultado final mostra que a Tec Toy leva jeito pra aprender a beijar direitinho!

No fim de cada fase, você vê uma historinha com o Pica Pau e sua turma



DICA: *pule os obstáculos com a lancha e controle bem a velocidade na 4ª fase*

DICA: *acerte o crocodilo continuamente e esquive-se de seus ataques*



DICA: no chefe da 1ª fase, acerte umas picadas e algumas castanhas no cão de guarda

DICA: use a buzina para acabar com o sonambulismo de Leôncio e pegue a chave

DICA: fuja de Leôncio nos barris e acerte-o pelas costas

DICA: *na 3ª fase, vá pulando os buracos e os obstáculos. Preste atenção na ordem*

DICA: *acerte Zeca Urubu uma vez e esquive-se de suas pauladas*

Depois de suar a camisa, Pica Pau e Paulina podem curtir um final feliz

fim

PICA-PAU	3.2
MEGA	
TEC TOY	
8 Mega - 7 Fases	
1 Jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

AUMENTE O VOLUME

OU VOCÊ SINTONIZA A 97 FM E OUVE OS SUCESSOS DO MUNDO INTEIRO NO MAIS PURO SOM DIGITAL, OU VOCÊ AUMENTA O VOLUME DO SEU SACO E FICA RODANDO O BOTÃO DO SEU RÁDIO SEM PARAR. QUEM SABE DÁ UMA SORTE E VOCÊ PEGA UM SOM LEGAL.

97,7 MHZ - SÃO PAULO

97 FM

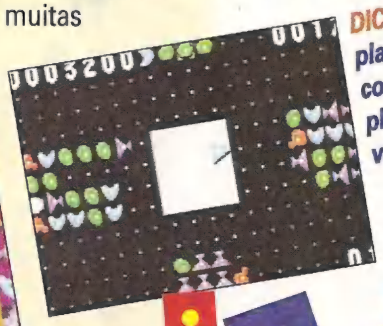
HOT NINE SEVEN

Da GamePro

Zoop é um quebra-cabeça. E é diferente de **Tetris**, finalmente! Em **Zoop** seu objetivo é atingir as placas que estão no canto direito da tela. Mas você só pode detonar as que tenham a mesma cor de sua arma. Caso contrário, você troca de cor. Você tem opções de jogo: Fases e Contínuo. Mas o jogo e o objetivo continuam os mesmos. Você escolhe entre nove fases e cinco níveis de dificuldade. Tem desafio pra todo tipo de gosto. Os veteranos podem atacar as últimas fases, com placas aparecendo numa velocidade alucinante. Já os novatos podem detonar os níveis mais fáceis e aproveitar uma das maiores facilidades do game: sempre que você perde, **Zoop** dá uma canja e deixa você recomeçar de onde parou. Os gráficos muitas vezes distraem e confundem a visão. Então, fique superatento. A música e os efeitos sonoros são bem vivos, mas não atrapalham, muito menos desconcentram. Os controles são muito simples: com o direcional você controla os movimentos de sua arma e com qualquer um dos botões você atira. Então, o jeito é largar um pouco de lado o bom e velho **Tetris** para dar uma conferida em todas as cores de **Zoop**.

fim

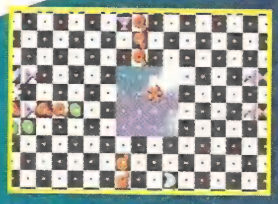
DICA: Não se distraia com estas peças geométricas coloridas, elas confundem um pouco



DICA: atire na primeira placa para trocar de cor com ela. Depois atire numa placa com a mesma cor e volte para liquidar a série

DICA: você instantaneamente se transforma na bomba que você pegou. Então, atire quando precisar

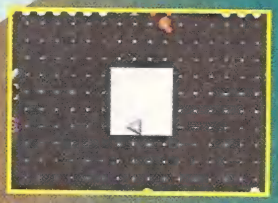
ZOOPER POWER-UPS



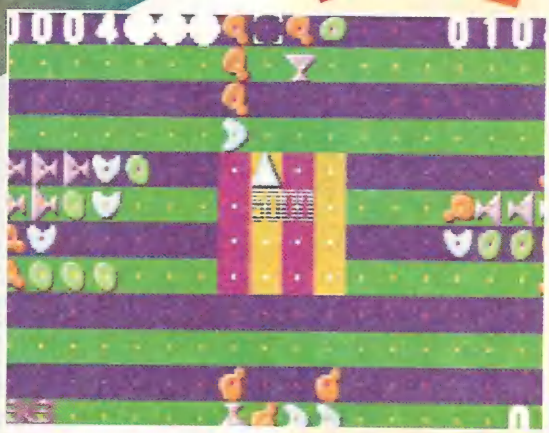
As bombas coloridas eliminam as placas com a mesma cor da primeira atingida em uma área

Bombas mais fracas detonam as placas que estão encostadas na primeira placa atingida

Bombas de linha acabam com uma série inteira de placas



Pegue cinco bônus para detonar tudo



DICA: *faça muitos pontos acertando uma série de placas da mesma cor. Mas atenção, as placas continuam vindo*

ZOOP **3,8**

MEGA

VIACOM

4 Mega - 99 Fases

1 Jogador

Quebra-cabeça

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

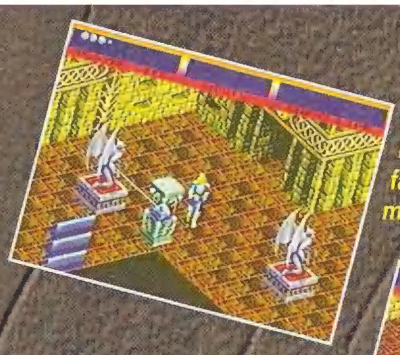
Light Crusader

Por Marcelo Kamikaze

Você terminou *LandStalker*? Sente falta de *Equinox* (SNes)? Então, *Light Crusader* é o que você está procurando. Da mesma empresa de *Gunstar Heroes*, *Dynamite Headdy* e *Alien Soldier*, esse RPG tem visão na diagonal. Não é uma epopéia como *LandStalker* ou um inferno cerebral como *Equinox*, mas soube unir o melhor da ação e do quebra-cabeça. Também, não tem aqueles efeitos especiais em que a Treasure costuma caprichar.

CRUZADA CURTA-METRAGEM

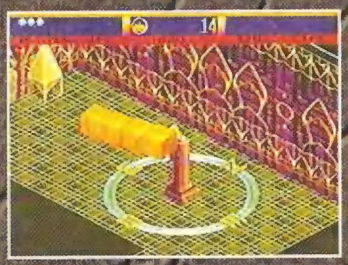
Você joga como o cavaleiro David Lander, que está a serviço do rei Frederick de Whitewood. Sua missão: investigar o sumiço de várias pessoas. Depois de colher informações, você descobre um labirinto subterrâneo no cemitério. O jogo todo se passa nesse único labirinto. Os mestres do jogo são um show à parte: gigantes e irrequietos. As magias são bem boladas: você combina cápsulas dos 4 elementos (fogo, água, ar e terra) e forma 15 feitiços. Um bom jogo, mas muito curto. Dá pra terminar em umas 6 horas. fim



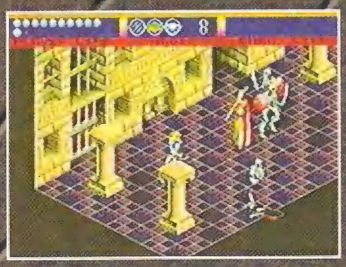
DICA: acerte o raio na estátua do gárgula. Assim, faça aparecer o portal para ir a mais uma sala secreta

DICA: não consegue nem começar? Empurre esta cova para abrir a passagem que o leva ao subterrâneo

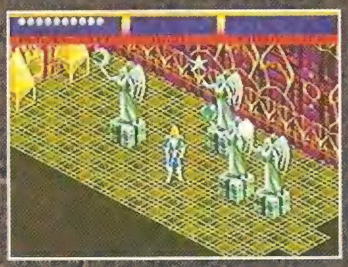
DICA: o segredo aqui é empurrar a plataforma e fazer cair o baú que está lá em cima



DICA: o "orb" desta sala se pega mexendo o ponteiro na ordem N, E, W e S



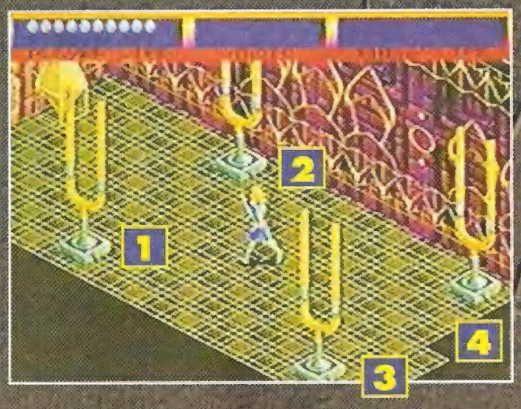
DICA: combine o vento, terra e água para vencer os esqueletos com uma magia só



DICA: se andou faltando às aulas de geografia, eis a resposta da penumbra

DICA: destrua essa parede e entre na sala secreta. Há um montão delas no decorrer do jogo. Portanto, vasculhe por todos os cantos

DICA: leu as escritas antigas? Tudo bem, a resposta aqui é a ordem: R, Y, G e B



DICA: a resposta desse enigma está na caixinha de música. A ordem é: 3, 1, 4, 2, 1, 4 e 3. Se der certo, aparecem uns brilhos

LIGHT CRUSADER — **3.8**

MEGA

TREASURE/SEGA

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

RPG/Ação - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

PRIMAL RAGE

Por Baby Betinho

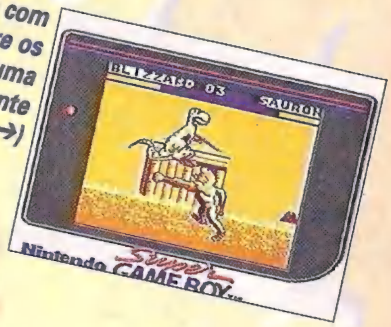
Apesar de não ter o movimento e a rapidez a que estamos acostumados, pelo menos no Game Boy, a Idade da Pedra é linda. É melhor você ter muita paciência, porque no portátil da Nintendo achatar seus inimigos ou mesmo comer uns humanos não é muito simples. Você escolhe entre seis jogadores. Isso mesmo, seis: Vertigo estava um pouco cansado dessa vida boa que nós amantes da porrada levamos e resolveu dar um tempo. Para conseguir um bom golpe no GB você tem de apertar todos os botões e ainda fazer a sequência com o direcional. Atenção, os golpes dos outros consoles não valem aqui. Os controles demoram muito para responder aos comandos, mas os golpes são fáceis de executar. E essa é uma das poucas vantagens do game, já que a lentidão e os golpes repetitivos tornam essa versão cansativa para quem está acostumado com pancada pra valer.

fim

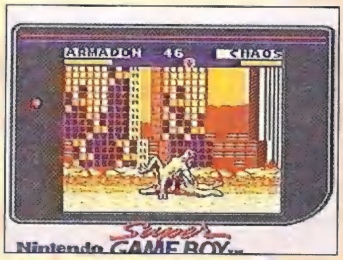
No Game Boy, você só pode escolher 6 personagens. Vertigo ficou de fora

DICA: com Chao, segure os 2 botões e faça →→→ para derrubar o oponente

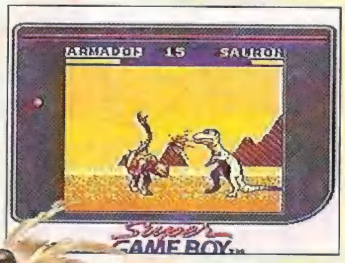
DICA: jogando com Blizzard, segure os botões e dê uma meia lua para frente (↓→)



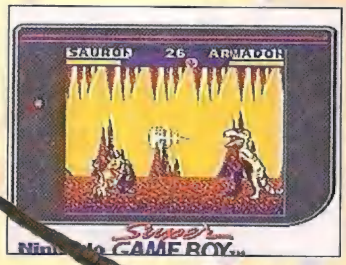
DICA: Talon detona um golpe superlouco quando você segura os botões e põe ↓→



DICA: para Armadon espetar o inimigo, pule segurando os dois botões e, no ar, ponha para baixo



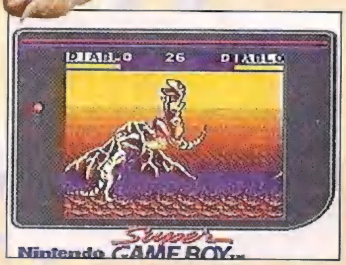
DICA: atire espinhos com Armadon segurando os 2 botões e apertando ↓←



DICA: segure os botões e ponha ↔ para Armadon jogar uma chama

DICA: Blizzard congela o cara se você segurar os botões e puser para ↔

DICA: para Diablo soltar sua fireball, segure os botões e aperte ↓→



DICA: o bocão do Diablo solta uma chama continua se você segurar os botões e puser ↑→

PRIMAL RAGE **3.0**

G.BOY

PROBE

2 Mega - 6 Lutadores

1 Jogador

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Pancadaria em casa de família.

A Supergamepower Special Golpe Final traz para sua casa uma seleção dos jogos de luta mais procurados pelos gamemaníacos. Desde as novas versões dos clássicos até os lançamentos de última geração. Sangue, socos, rasteiras, voadoras, raios fatais, chutes e outros métodos nada cordiais vão invadir sua telinha para começar 96 do jeito que você gosta: vendo a cobra fumar.

Sente só alguns dos jogos que você pode detonar:

- Virtua Fighter 2
- Tekken 2
- Killer Instinct
- Mortal Kombat 3
- The King of Fighters'95
- Street Fighter Zero
- Samurai Shodown 3

Garanta a Supergamepower Special Golpe Final
e confira as outras surpresas que ela reservou nesta edição.

SUPER GAMEPOWER SPECIAL

Nas bancas 22/01/96.

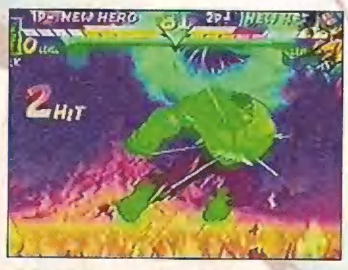
Por Baby Betinho

A Capcom aposta suas fichas nos heróis da Marvel Comics para lotar os fliperamas do mundo.

MARVEL SUPER VILÕES

Dez lutadores compõem o elenco. Homem-Aranha, Capitão América, Homem de Ferro, Hulk, Psylocke e Wolverine fazem parte do time dos heróis. Black Heart, Shuma-Gorath, Fanático e Magneto botam malvadeza na parada. Dr. Destino e Thanos o esperam nas duas fases finais. Nada mole. O sistema básico de **Marvel Super Heroes** está em **X-Men**. Os caras podem correr, saltar (voar), usar superpulos e acionar os Infinity Specials, golpes poderosos que gastam energia da barra Infinity. Essa energia também é usada para o contra-ataque, no estilo **Street Zero**. A novidade são as Infinity Gems (pedras do infinito). Com elas, os caras ganham poderes extras. Pode-se obtê-las de duas formas: catando as que vem do céu ou roubando do inimigo. É uma das muitas chaves para vencer os inimigos.

fim



COMBO: usando Hulk, atropele com Gamma Charge horizontal e acerte o diagonal quando o inimigo ainda estiver no ar

DICA: Capitão América usa bem o Power Gem. Com ele, os golpes especiais do herói ficam mais animais. Experimente um combo com o Star and Stripes

MARVEL SUPER HEROES

CAPA

SHUMA-GORATH

MYSTIC STARE:
(c) ←→ + soco
MYSTIC SMASH:
(c) ←→ + chute
DEVITALIZATION:
→↘↓↙← + chute (perto)
IS - CHAOS DIMENSION:
↓↘→ + SSS (+ SM ou SF para agarrar)
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Sucção de energia com → + CM ou CF (perto)

SPIDER MAN

WEB BALL: ↓↘→ + soco
SPIDER STING: →↓↘ + soco (+ soco repetido)
WEB SWING: ↓↙← + chute
WEB THROW: →↘↓↙← + soco
IS - MAXIMUM SPIDER: ↓↘→ + SSS
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Salto usando a parede
2 - Usando o Web Swing quando arremessado, evita-se a queda

CAPTAIN AMERICA

SHIELD SLASH: ↓↘→ + soco
STARS & STRIPES: →↓↘ + soco
CHARGING STAR: ←↙↓↘→ + chute
IS - FINAL JUSTICE: ↓↘→ + SSS
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Estrela: →↘↓↙← + soco
2 - Salto duplo

IRON MAN

UNI BEAM:
←↙↓↘→ + soco
REPULSER BLAST: →↘↓↙← + soco
SMART BOMB: soco + chute (da mesma força)
IS - PROTON CANNON:
↓↘→ + SSS
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Vôo: ↓↙← + CCC

HULK

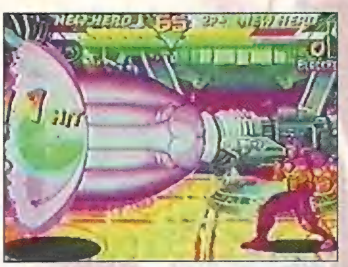
GAMMA CHARGE: (c) ←→ + chute (horizontal)
GAMMA CHARGE: (c) ↓↑ + chute (diagonal)
GAMMA TORNADO: →↘↓↙← + soco (perto)
GAMMA SLAM:
←↙↓↘→ + soco
IS - GAMMA CRASH: ↓↘→ + SSS
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Arrancar o chão: ↓↓+ SSS
2 - Tira energia sobre a defesa

DICA: Magneto cria um campo de força com a Space Gem. O mestre do magnetismo fica completamente invulnerável

BLACK HEART

DARK THUNDER:
←↙↓↘→ + soco
INFERNO:
→↘↓↙← + soco
IS - ARMAGEDDON:
↓↘→ + SSS
HABILIDADE ESPECIAL
1 - deslocamento rápido aéreo

DICA: Usando a Power Gem em Wolverine ele se multiplica. Use um combo e não sobrará muita coisa do inimigo



DICA: tente acertar o Proton Cannon já na hora em que cair do céu. Esse tiro pulveriza até o campo de força do Magneto

MAGNETO

ELECTRO MAGNETIC DISRUPTOR: ←↙↓↘→ + soco
HYPER GRAVITATION: →↘↓↙← + chute
MAGNETIC BLAST: ↑↗→ + soco no ar
IS - MAGNETIC SHOCKWAVE: ↓↘→ + SSS
IS - MAGNETIC TEMPEST: ↓↘→ + CCC
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Vôo: ↓↙← + CCC

JUGGERNAUT

EARTHQUAKE P.: →↘↓ + soco
JUGGERNAUT PUNCH: ←↙↓↘→ + soco
CYTTORAK POWER UP: →↓↘ + SSS
IS - JUGGERNAUT HEAD CRASH: ↓↘→ + SSS
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Super Endurance: seus movimentos não são interrompidos facilmente
2 - Pode catar objetos como caixas

WOLVERINE

DRILL CLAW: soco + chute (da mesma força)
TORNADO CLAW: →↓↘ + soco
BERSERKER BARRAGE: ↓↘→ + soco
IS - BERSERKER BARRAGE X: ↓↘→ + SSS
IS - WEAPON X: →↓↘ + SSS
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Combo Pro
2 - Healing Factor
3 - Salto usando a parede

PSYLOCKE

PSY BLAST: ↓↘→ + soco
PSY BLADE SPIN: ↓↘→ + chute
NINJUTSU: →↘↓↙← + chute (+ soco para atacar)
IS - PSY THRUST: ↓↘→ + SSS
IS - PSY MALESCHTORM: ↓↘→ + CCC
IS - KOTCHOU GAKURE: ↓↙← + CCC
HABILIDADE ESPECIAL
1 - Salto triplo
2 - Combo Pro

MARVEL SUPER HEROES

4.8

ARCADE

CAPCOM

300 Mega - 10 Lutadores

2 Jogadores

Luta - Continue

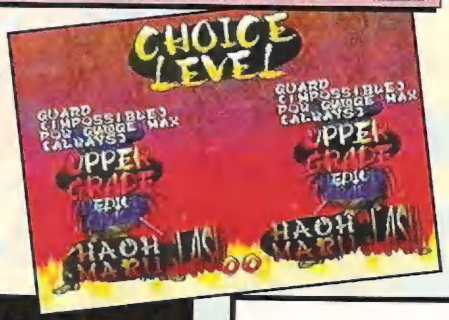
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Golpe Final

Golpes em dose dupla: em positivo e negativo, trazemos os macetes das duas personalidades de cada um dos 12 lutadores de Samurai 3

Baby Betinho

侍魂 SAMURAI SHODOWN III



SHIZUMARU HISAME

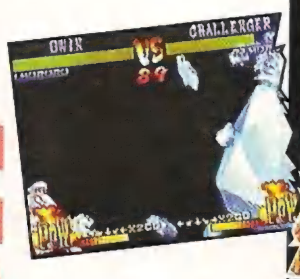
SLASH

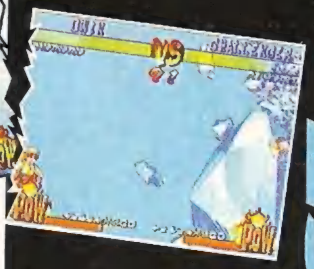
SAMIDARE GIRI
→↘↓↙← + espada
SHIZUKUJIN GOU'U
↓↘→ + espada
HISAME GAESHI
←↙↓↘→ + A
URYU KYORAKUZAN
←↓↙ + espada
BAIRYU ENSATSUJIN
→↙↓↘ + espada
**BOU'U KYOUFUUZAN*
→↘↓↙←→↘↓↙← + CD

BUST

SHIGURE
↓ + C no ar
KOSAME
↑ + C no ar
SHIJUKUJIN
↓↘→ + espada
URYU KYORAKUZAN
←↓↙ + espada
BAIRYU ENSATSUJIN
→↙↓↘ + espada
**URYU RESSATSUJIN*
→←↙↓↘→ + AB

RIMURURU





SLASH

KAMUI SHTOKKE
↓↙←→ + C
KONRIL MYU
←↙↓+ A
LUPU QUALL
↓↘→ + espada
KONRUI SHRALL
→↘↓ + A no ar
LUPU DE MU
→↘↓↙← + B
KONRUI NONRIL
→↓↘ + A
**LUPU KAMUI EMSH*
→↘↓↙←→↘↓↙← + CD

BUST

THOMURU
→ ou ↘ + AB
KONRIL MYU
←↙↓ + A
LUPU QUALL
↓↘→ + espada
KONRUI SHRALL
→↘↓ + A no ar
LUPU DE MU
→↘↓↙← + D
LUPUN OH
Espada repetidamente
**LUPU KAMUI EMSH*
→↘↓↙←→↘↓↙← + CD

GAIRA KAFUUIN

SLASH

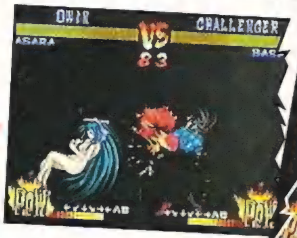
BUTINOMESHI
↓ + C no ar
HYAKKAN OTOSHI
↓+ D no ar
KATSU!
↓↙← + A
KATIAGE
→↓↘+ espada
MIDARE UTI
↓↘→ + AB
JISHINMARU
↓↓ + AB
TSUKAMUZO!
←↓↙ + A ou B ou C
***KEMBU**
↓↘→↓↘ + AB

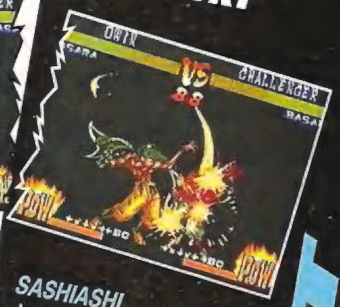
HYAKKAN OTOSHI
↓ + D no ar
KATSU!
↓↙← + A
BUTIGOROSHI
↓↘→ + espada
JISHINMARU
↓↓ + AB
ENSHINSATSU
↓↙←→ +
AB ou CD
***KEMBU**
↓↘→↓↘
+ AB

BUST

BASARA KUBIKIRI

SLASH





SASHIASHI
↓ + D no ar
TOMOBIKI
←↙↓↘→ + A
KAGEIDE
→↙↓↘ + espada
KAGESUI
↓↙← + D
SORAZASHI
↓↘→ + espada no topo
do salto
TIZASHI
↓↘→ + espada
KAGEDAMASHI
→←→ + botão
***KAGEMAI YUMEBIKI**
←↙↓↘→← + AB

SASHIASHI
↓ + D no ar
TOMOBIKI
←↙↓↘→ + A
KAGENUI
→↘↓↙← + espada
KAGESUI
↓↙← + D
SORAZASHI
↓↘→ + espada no topo
do salto
TIZASHI
↓↘→ + espada
YAKON
←↘↓↙ + C
***KAGEMAI MUKUI**
←↙↓↘→← + AB

BUST

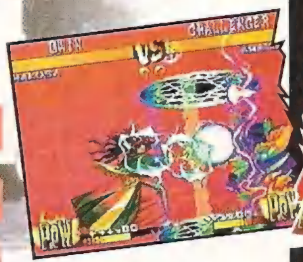
GLOSSÁRIO

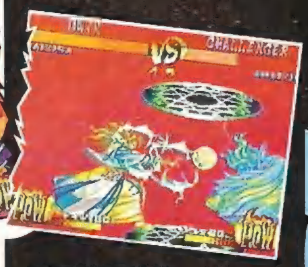
A - golpe rápido (fraco)
B - golpe médio
C - golpe forte
D - chute
AB - esquiva (longe), pegar as costas (perto)
→ + BC - golpe surpresa (fura defesa baixa)
←↙↓↘→ - desarma o ataque inimigo
← ou → + C (perto) - desarma a defesa inimiga

ABC - aumenta o Power
↘ + D - rasteira forte
→ + D - chute baixo
↙ + D - finta
← + D - chute alto
→→ ou ←← - deslocamento rápido
Obs: os golpes antecedidos de um asterisco (*) são os desarmadores e só podem ser acionados com o Power cheio

SHIRO AMAKUSA TOKISADA

SLASH





OHMAKOKU (frente)
←↙↓↘→ + D
OHMAKOKU (trás)
→↘↓↙← + D
MEIFU MASHOUDAN
↓↘→ + espada
DARK DESTROYER
→←↙↓↘→ + C (espada ataca; chute pára)
KAIRETSUSHO
→↘↓ + C
KOUMA SHOURAIHA
←→←→ + espada
SHOUKIDAN
←↙← + A
***K. JUSSATSUJIN**
←→↓↘ + BC

OHMAKOKU (frente)
←↙↓↘→ + D
OHMAKOKU (trás)
→↘↓↙← + D
SHIRYOUJIN
↓↘→ + espada
DARK DESTROYER
→←↙↓↘→ + C (espada ataca; chute pára)
KAIRETSUSHO
→↘↓ + C
TENSHOU FUUOHGEKI
←→←→ + espada
SHOUKIDAN
←↙← + A
***K. JUSSATSUJIN**
←→↓↘ + BC

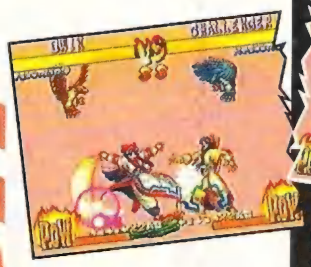
BUST

Golpe Final

SAMURAI SHODOWN III

侍魂

NAKORURU



SLASH

LELA O CHIKIRI
→↓↘ + D
ANNU MUTSUBE
←↙↓ + espada
LELA MUTSUBE
↓↘→ + espada
KAMUI RISSE
←↓↙ + espada
AGARRAR NA ÁGUIA
↓↙← + D (A, B ou C para atacar e direcional + D para se soltar)
KAMUI MUTSUBE
↓↘→ + C
LELASHE
→↘↓↙← + A, B ou C
***ELELSH KAMUI RISSE**
→↘↓↙←→↘↓↙← + AB

BUST

LELA O CHIKIRI
→↓↘ + D
ANNU MUTSUBE
←↙↓ + espada
LELA MUTSUBE
↓↘→ + espada
KAMUI RISSE
←↓↙ + espada
MONTAR NO LOBO
↓↙← + D (A, B ou C para atacar e direcional + D para se soltar)
MYU SHIKITE
←↙↓ + C
KANTO SHIKITE
↓↘→ + C
EPUMKNE SHIKITE
AC quando cair
*N. KAMUI SHIKITE
←↙↓↘→↓↘ + BC

HAOHMARU

SLASH

ZANKOUSEN
→↘↓↙← + C
SEMPU RETSUZAN
↓↘→ + espada
KOGETSU ZAN
→↙↓↘ + espada
SHIPPU KOGETSUZAN
→↙↓↘ + espada durante o dash
RESSHINZAN
←↓↙ + espada
AIR SEMPURETSUZAN
↓↘→ + espada no ar
AIR RESSHINZAN
↓↙← + C no ar
***TEN'HA FUUJINZAN**
→↓↘→↓↘ + AB

BUST

GOTOTSU
acerte C e C de novo
SEMPU RETSUZAN
acerte C agachado e C
KOGETSU ZAN SETSU
↓↘→ + espada
KOGETSUZAN
→↙↓↘ + espada (vale durante o dash)
GOUHA
→↓↘ + D
SEMPUHA
↓↘→ + D
NAGIYAIBA
↓↙←→ + C
*TEN'HA FUUJINZAN
→←↙↓↘→ + CD

HANZO HATTORI

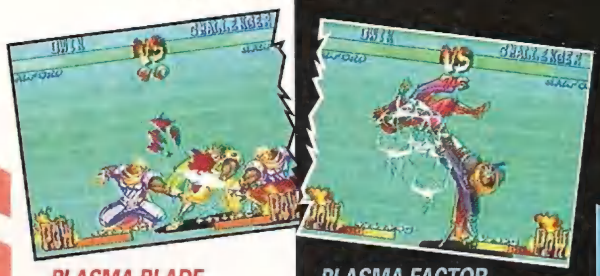
SLASH

NINPOU KAGE
↓↓ + A
NEO BAKUENRYU
↓↙← + espada
KAGEBUNSHIN
→←↙↓↘→ + A ou B
UTSUSEMI TEMBU
→↘↓↙← + BCD
UTSUSEMI DIZAN
←↙↓↘→ + BCD
MIGAWARI NO JUTSU
tome um golpe com AC ou BD pressionados
REPPU SHURIKEN
↓↘→ + espada no ar
MOZU OTOSHI
→↓↘ + CD (perto)
***MIJIN GAKURE**
↓↓↓ + AB

BUST

NINPOU KAGE SEI ON
↓↓ + A
NEO BAKUENRYU
↓↙← + espada
KAGEBUNSHIN
→←↙↓↘→ + A ou B
UTSUSEMI TEMBU
→↘↓↙← + BCD
UTSUSEMI DIZAN
←↙↓↘→ + BCD
NINPOU EMBU
←↓↙ + botão
REPPU SHURIKEN
↓↘→ + espada no ar
BAKUEN MIJINGAKURE
→↓↘ + CD
*BAIRYU
→↘↓↙←→ + CD

GALFORD



PLASMA BLADE
↓↘→ + espada
SHADOW COPY
→←↙↓↘→ + A ou B
REPLICA ATTACK
→↘↓↙← + AC ou BD
IMITATE REPLICA
tome um golpe com AC ou BD pressionados
ROLLING CRASH
→↓↘ + C
DOG ATTACK
↓↙← + botão
PLASMA DOG
↓↙←↓↙← + A
*DOUBLE MEGA STRIKE HEADS
→←↙↓↘→ + C ou D

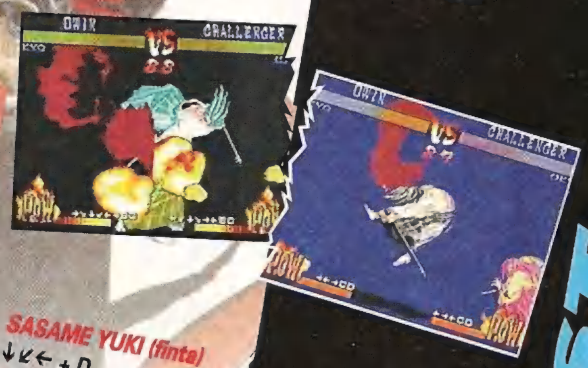
PLASMA FACTOR
→ ou ↘ + AB
PLASMA BREAK
↓↘→ + espada
SHADOW COPY
→←↙↓↘→ + A ou B
REPLICA ATTACK
→↘↓↙← + AC ou BD
IMITATE REPLICA
tome um golpe com AC ou BD pressionados
STRIKE HEADS
→↓↘ + D de perto (também durante o dash)
LIGHTNING SLASH
→↓↘ + C
*LIGHTNING STRIKE THREE
→↘↓↙←→ + C

KYOSHIRO SENRYO

KAEN KYOKUBU
↓↘→ + espada
KAITEN KYOKUBU
→↓↘ + espada
TOAD PLAGUE
→←↙↓↘→ + AC
OOTSUNAMI
↓↙← + espada
KYOSHIRO MEIBU
↓↘→↓↘→ + C
CIRCLE OF BLOOD
↓ + A no ar
TCHOUBI DISHI
→↘↓↙← + espada
*ONI NO MAI
↓↘→↓↘→ + BC

KAEN KYOKUBU MEI
↓↘→ + espada
KAITEN KYOKUBU TI
→↓↘ + espada
YAMATA OROTI
↓↙←↓↙← + C
KYOSHIRO MEIBU
↓↘→↓↘→ + C
CIRCLE OF BLOOD
↓ + A no ar
TCHOUBI DISHI RAN
→↘↓↙← + espada
*ONI NO MAI
↓↘→↓↘→ + BC

UKYO TATIBANA



SASAME YUKI (finta)
↓↙← + D
SASAME YUKI
↓↙← + espada
TSUBAME GAESHI
↙↓↘→ + espada no ar
RYUTOH
↓↘→ + espada
HEAVEN'S GALES
→↘↓↙← + C (A ou B para atacar)
*TSUBAME SIX TIMES
→↘↓↙←→ + BC

KUMOJAKU
←→ + A
SASAME YUKI SEN
↓↙← + espada
TSUBAME GAESHI
↙↓↘→ + espada no ar
YUMEGASUMI
↘↓↙←→ + C
KAGEROU
→↓↘ + espada
*MUSOU ZANKOUKA
→←→ + CD

GENJURO KIBAGAMI

KOUYOKUJIN
→↓↘ + espada
SANRENSATSU
↓↘→ + espada (até 3 vezes em sequência)
OUKAZAN
↓↙← + espada
SHIZUKUJIN
←↓↙ + C
KURENAI
→↘↓ + espada
*GOKOUZAN
→←↙↓↘→ + AB

KOUYOKUJIN
→↓↘ + espada
HYAKKISATSU
→←→ + espada
URAOUKA
↓↙← + espada pressionado
SANKUUSATSU
↓↘→ + espada (até 3 vezes em sequência)
SHIGURE
→↘↓ + espada
*URAGOKOU
→←↙↓↘→ + CD

ESPORTE TOTAL

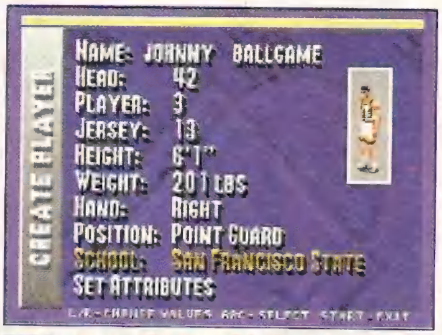
TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

MEGA

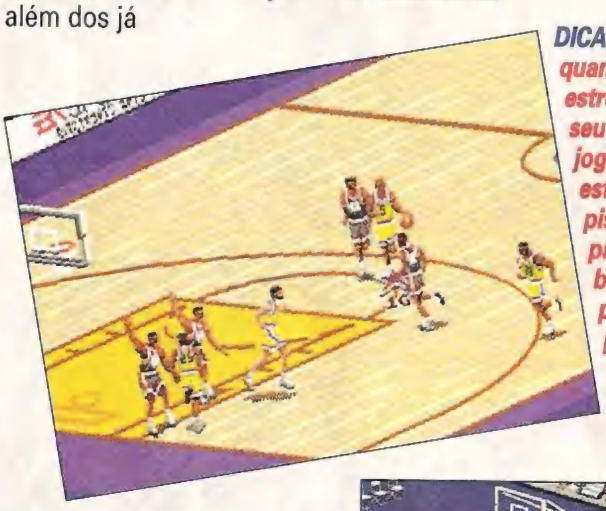
NBA LIVE '96

Basquetinho de primeira ganha nova versão

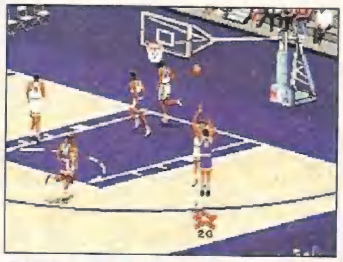
Continuando a dominar a série dos jogos de basquete, **NBA Live '96** vem com a mesma ação de 5 contra 5. Apesar da evolução não ser tão significativa como as de **NBA Live '95**, esse jogo ainda é o melhor no gênero. Nos controles, foram adicionados movimentos novos, como um giro e um drible, além dos já existentes nas edições anteriores. Os personagens estão menores e a quadra com menos cor, tornando os gráficos inferiores à versão do SNes, mas a movimentação ainda é melhor. Para quem já tem **NBA Live '95**, vale a pena conferir o 96 só pra saber se as mudanças são válidas.



DICA: se seu time está fraco em alguma posição, crie um jogador com as qualidades necessárias



DICA: quando a estrela de seu jogador estiver piscando, passe a bola para ele para fazer a cesta



DICA: quando estiver encurralado, use o giro ou o drible apertando A duas vezes

NBA LIVE '96 EA SPORTS	4.2
16 Mega, 4 JogadorES	Basquete
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

MEGA

PGA TOUR '96

Taco espirra na conversão do PS para o Mega Drive

A EA Sports passou para o Mega Drive o ótimo título do PlayStation e, ao que parece, a tacada não deu muito certo. O problema principal está nos gráficos e nos controles, incompletos. Mas esse cart de golfe não fica muito aquém dos precursores do próprio Mega Drive. São 5 modos: Skins, Tournament, Match, Shootout e Practice. Você também escolhe o taco e como bater nele. Cenário realista em 3D com personagens digitalizados. De perto, tudo é muito geométrico. Para quem gosta de golfe, a melhor opção para fazer a bola rolar na grama é **PGA Tour III**, o melhor da série. E, se você quer novidade, confira a versão para PlayStation.

DICA: tacadas com tacos de madeira são bem fortes e podem interferir na precisão quando a bola cai na grama. Use um pouco de backspin para não errar

DICA: quando estiver enroscado com buracos atrás de morros, bata com mais força para garantir a distância

DICA: se você fez um pinpoint accuracy, ache um ângulo nos 5 buracos, meça a força e se garanta nas 2 primeiras tacadas

PGA TOUR '96 OCEAN	3.0
16 Mega, 4 Jogadores	Golfe, 3 campos
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

SNES MEGA

DICA: o 4-3 Dear Attack é uma boa defesa contra times que usam muito jogadas com corrida

DICA: algumas formações defensivas resultam em grupos na linha ofensiva que são perfeitos para jogadas pelas laterais

DICA: você vai precisar treinar para, quando estiver perto da linha do touchdown, correr do jeito certo

JOHN MADDEN NFL '96

Um touchdown de primeira no Mega e no SNes

Madden NFL '96 sai para o Mega e o SNes e mais uma vez vem renovado e provando ser o melhor jogo de futebol americano de todos os tempos. As duas versões têm 30 times, desta vez incluindo os de Jacksonville e Carolina. No SNes, além de Madden, Pat Summerall e Leslie Vessier dividem a narração dos jogos. São 50 jogadas ofensivas e defensivas, diferentes e redesenhadas. O jogo também possibilita que você qualifique os jogadores com suas habilidades. A animação no SNes é mais rápida e os defensores cobrem a bola mais depressa, mas no Mega ela foi além e os capacetes dos jogadores até voam em jogadas violentas. As imagens foram digitalizadas de jogadores atuais da NFL. Os gráficos estão bonitos em ambas as versões. Os personagens em 3D têm grande riqueza de detalhes. Além disso, agora você vai ter uma visão mais ampla, podendo ver de tudo em campo. Os controles continuam a avançar algumas jardas. Você pode mudar as jogadas apenas apertando um botão e fazer os laterais pedirem a bola. Os sons também estão bons. A galera grita nas jogadas boas. Esses sons foram sampleados de estádios lotados com a galera a mil. Como sempre, a série **Madden** domina e mais uma vez sai na frente. Prepare-se!

DICA: para passar bem, mova um jogador de defesa para o centro antes do início. Não deixe ele ser marcado e aperte B quando começar

DICA: a jogada 4-3-2-Deep é uma boa defesa contra times que usam muitos passes

DICA: passes curtos são uma boa opção se você estiver correndo e souber que não vai chegar

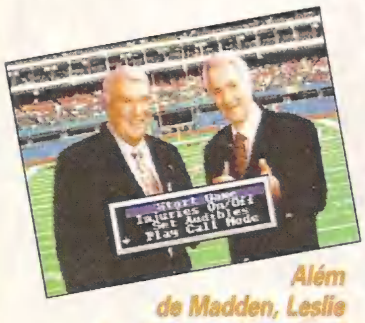
COMBINAÇÕES PARA SCOUTING

40 Yard-Dash	Receiver Catch Drill	Punt Accuracy Drill
Obstacle Course	Kick Distance Drill	Rush QB Drill
Coach Rogers	Kick Accuracy Drill	Protect QB Drill
10- Yard Fight Drill	Defensive Back Drill	Running Back Catch Drill
Defensive 10 Yard- Fight	Passing Range Drill	

Habilidade do receptor de Roger

Cobertura do Quarter Back

Parabéns, você foi convocado



Além de Madden, Leslie Visser e Pat Summerall também estão no time de narração do '96

MADDEN NFL '96
EA SPORTS (SNES)
4.2

12 Mega Até 5 Jogadores	Futebol americano
Gráfico	4
Som	3
Controle	3
Fun Factor	4

1 2 3 4 5

MADDEN NFL '96
EA SPORTS (MEGA)
4.0

16 Mega 4 Jogadores	Futebol americano
Gráfico	4
Som	3
Controle	4
Fun Factor	4

1 2 3 4 5

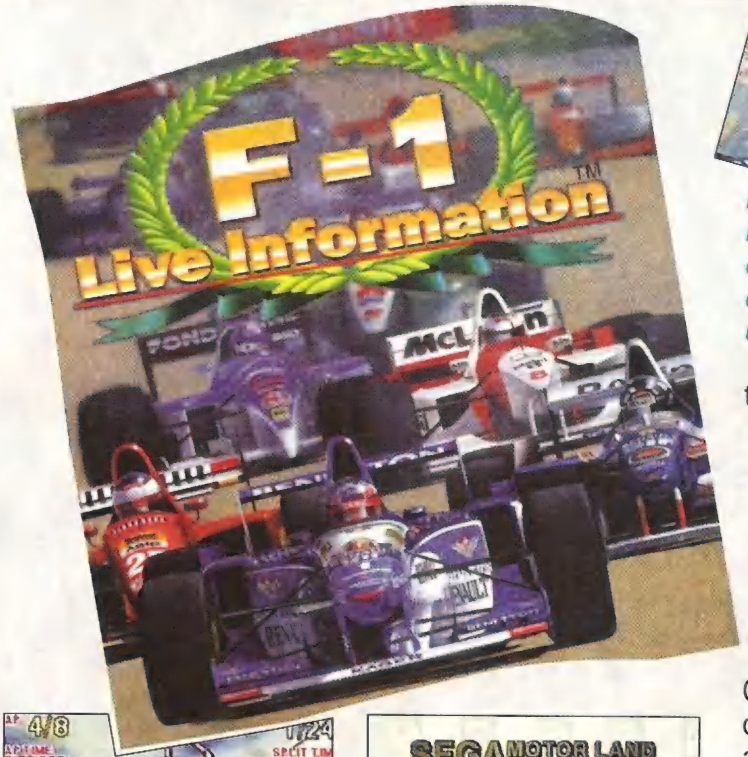
ESPORTE TOTAL

SATURN

F1 LIVE INFORMATION

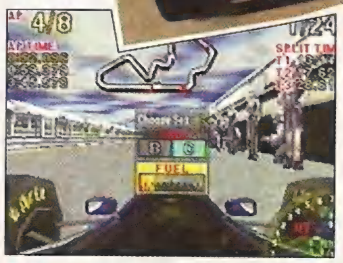
As maiores feras do automobilismo no seu joystick

Fórmula-1 traz as equipes Williams, Ferrari, Benetton, McLaren e Tyrrel com seus patrocinadores e pilotos (na ordem: D. Hill, J.Alesi, M.Schumacher, M.Hakkinen, U.Katayama), tudo certinho, sem nenhuma letra trocada. As pistas também estão com tudo em cima. Desde os prédios e iates de Mônaco até a longa entrada dos boxes em Hockenheim, tudo igualzinho ao original. No modo pratice você deixa seu carro afiado para os modos Original e Gran Prix. No Original você tem três níveis de dificuldade: novice, advanced e expert. No Gran Prix, a corrida é transmitida pela TV, você não perde nada. As paradas no boxe são controladas e você programa a quantidade de combustível, inclinação das asas e o tipo de pneu. Pise fundo!



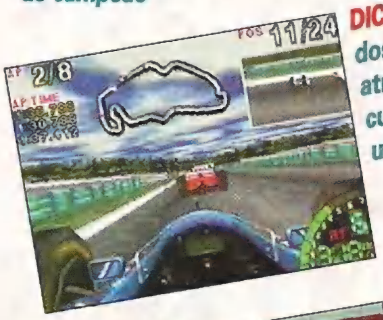
Na largada, certifique-se de que há espaço para fazer ultrapassagens

Entre as suas opções você pode programar a corrida: escolha a quantidade de combustível, o pneu e o número de paradas que dará no box. Estratégia de campeão



***DICA:** escolhendo o pneu do tipo C, você fará de 3 a 4 voltas rápidas e terá de parar nos boxes para uma troca*

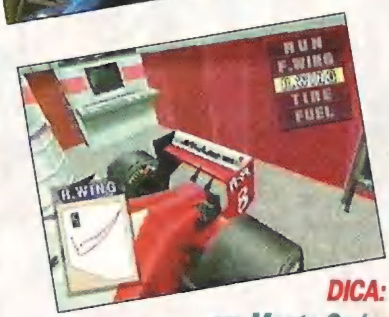
No modo Original existem 3 pistas extras com diferentes níveis de dificuldade



***DICA:** entre no vácuo dos outros carros e atrase a freada na curva, fica mais fácil ultrapassar*

Essa é a Benetton de Schumacher, mais lenta que a Ferrari de Jean Alesi

Cuidado ao calcular o combustível para não ficar a zero na reta final



***DICA:** em Monte Carlo, ponha muita asa no carro, muita gasolina e pneu tipo B*

A velocidade de entrada e saída dos boxes é limitada. São 90 km/h no Grand Prix e 110 km/h no Original

FÓRMULA 1- SEGA SPORTS — **4.0**

CD 1 Jogador	Corrida				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SATURN

HANG ON GP '95

Motinhos derrapam na pista do Saturn

Hang On traz três pistas divididas por níveis de dificuldade para você dar umas voltinhas sobre duas rodas. Você tem quatro motos a sua disposição, cada qual com suas caraterísticas: motor, aceleração, freios e grip (aceleração lateral). São 16 adversários que não entendem muito da arte, mas quem está contra você realmente é a movimentação do jogo. Por conta da movimentação, sua moto parece ter dois discos de vinil no lugar das rodas.

Para a curva sair redonda, o lance é fazer uma boa tomada e entrar no ponto certo

E meio riscados. Os acidentes também tem pouca coisa de real: a moto quica do chão ao teto dos túneis. O jogo vale pelos circuitos, raros em games de motociclismo.

HANG-ON	SEGA SPORTS	2.5
CD 1 Jogador	Corrida de moto	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

DICA: utilize os botões L e R para ajudar na hora de fazer as curvas

DICA: reduza bastante a velocidade quando for fazer a curva nesse túnel

SNES

BEACH VOLLEY

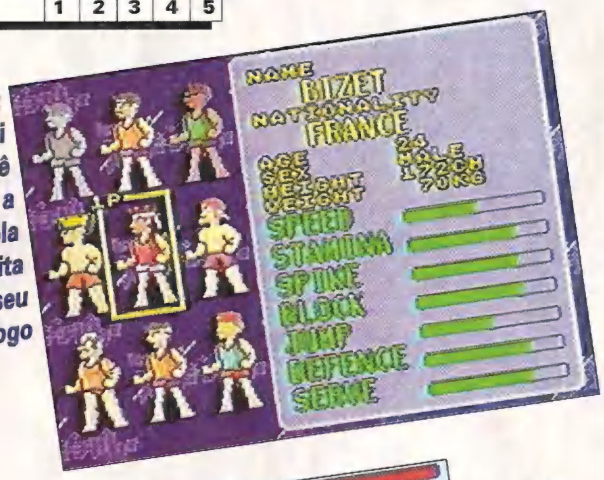
Escolha a sunga e venha detonar seu vôlei na praia

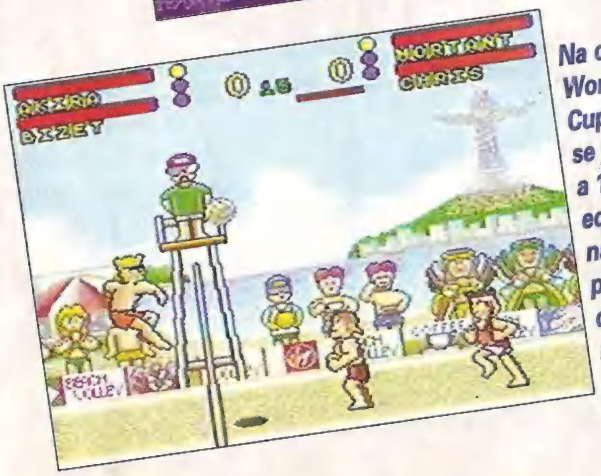
Verão, calor, sorvete e praia! Nada melhor para curtir as férias, certo? Ah! Para completar, você pode praticar um esporte: futebol, frescobol ou vôlei. Mas se você está trancado em casa, dependendo da TV e do videogame para se divertir, sorria. Você também pode aproveitar suas férias na praia jogando vôlei. Primeira providência que você deve tomar depois do aquecimento: escolher com quem você vai formar sua dupla. Você pode jogar em dois modos, Tournament e Championship. Se escolher Championship, pode editar sua dupla aproveitando o monte de jogadores que o game coloca a sua disposição. Agora é só passar filtro solar (cuidado com o câncer de pele, moçada) e tomar bastante água pra detonar a dupla adversária. Muita jornada nas estrelas e viagem ao fundo do mar!

BEACH VOLLEY	VIRGIN	3.2
16 Mega 2 Jogadores simult.	Vôlei de praia	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

DICA: você tem só 5 segundos para completar o saque. Use A para levantar a bola e A de novo para bater

DICA: aqui você escolhe a dupla perfeita para seu jogo





Na opção World Cup, você se juntará a 10 equipes nacionais para saber quem é o rei das praias!

ESPORTE TOTAL

SNES

FIGHTING ELEVEN

Futebol realista mostra o tamanho da sua bola

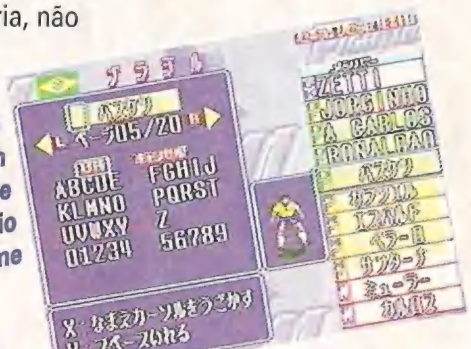
Fighting Eleven é a continuação de **Winning Eleven** (ou **Super Star Soccer** na versão americana). Para começar, você pode editar seu time e escalar quem quiser e, de quebra, tirar aqueles quase sempre complicados nomes em japonês. De início, antes de submeter seu time a algum vexame desnecessário, é melhor fazer uma visitinha ao modo Pratice. Nele você treina as jogadas básicas, como escanteios e faltas. Também escolhe a melhor posição para defesa e ataque e monta seu esquema tático. Você pode escolher o clima ideal e o estádio com as dimensões desejadas. Agora, se você é chegado numa loteria, não perde nenhum sorteio da Sena e até hoje não deixou de comprar nenhum Papa-Tudo ou Tele Sena, o jogo tem uma opção para as dramáticas disputas de pênaltis. Mas se o seu futebol anda redondo, aqui você pode mostrar como dar um chapéu e driblar o goleiro e, de quebra, sair comemorando no melhor estilo Viola, com coreografia e tudo mais!

DICA: melhore suas cobranças de falta treinando contra o computador no modo Practice

Nessa tela, você edita seu uniforme e pode combinar calções e camisetas

Os gols vêm com direito a replay. Só não vale babar

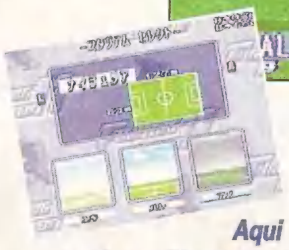
DICA: o toque de bola rápido é a melhor maneira de envolver a defesa adversária



Nessa tela, você pode mostrar tudo que aprendeu com o Telê Santana e editar seu próprio time

Acionando X + A ao mesmo tempo, você dá uma joelhada no adversário. Cuidado com o juiz!

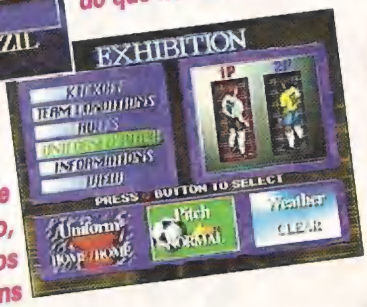
As disputas de pênaltis entre dois jogadores ou contra o computador estão presentes



Aqui você escolhe em que gramado e com que clima vai jogar. Não tem desculpa pra bolinha curta...

FIGHTING ELEVEN KONAMI					3.8
24 Mega 4 Jogadores simult.		Futebol Bateria			
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Nessa versão você tem muito mais times à disposição do que no SNes



Aqui você escolhe uniforme, clima, visão, tempo de jogo e outros itens

HYPER FORMATION SOCCER

Aqui você mostra se é retranqueiro ou joga pra frente, escolhendo a formação da defesa, meio campo e ataque

Interrupções atrapalham futiba do PlayStation

A bola rola no Playstation. **Hyper Formation Soccer** chega a sua quinta versão e os jogadores parecem estar um pouco cansados. Não é brincadeira: você joga com seleções dos continentes (América do Sul, Europa, África, Ásia, Oceania...) e vai ter de abusar dos jogadores reservas, porque os titulares cansam rapidinho. Então trate de escolher um time com boas opções para substituição. Nessa versão você tem dois novos ângulos de visão, além do tradicional. Se nenhum deles for bom ou rápido o bastante para você conferir sua jogada, faça como os locutores e comentaristas de TV: confira o Replay. A qualidade gráfica ajuda bastante, já os controles complicam um pouco a situação e prejudicam a jogabilidade. Ou seja: não adianta você ser bom de bola, você tem de ser fera, tem de manjar muito mesmo de joystick. E ter muito cuidado pra não apertar o Start fora de hora para não parar o jogo a cada minuto. Um futebol com qualidades, mas com um estilo muito truncado.

DICA: para chegar mais rápido ao gol adversário, use toques velozes com o botão quadrado

No calendário você poderá ver em que dia o seu esquadrão vai entrar em campo

DICA: procure não fazer muitos lançamentos longos para não ficar em impedimento

DICA: se o seu jogador ficar com 60% de rendimento, é hora de substituí-lo

O replay mostra seu gol (e o do adversário também) em três ângulos diferentes

Você tem 3 visões para mostrar o seu futebol. Essa aqui da foto ao lado é a diagonal

HYPER FORMATION HUMAN					3.2
CD 2 Jogadores simult.	Futebol Bateria				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

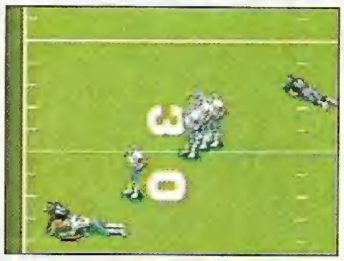
ESPORTE TOTAL

MEGA

PRIME TIME NFL FOOTBALL

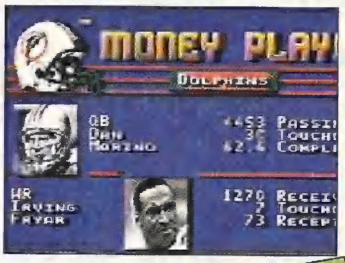
Novo futebol americano compete com Madden

Deion Sanders é um dos melhores jogadores de defesa do futebol americano. O cara é conhecido por sua velocidade e por fazer cobertura como nenhum outro jogador. Agora Sanders deixa sua marca registrada em **Prime Time NFL Football** para Mega Drive. O game foi criado pela Sega Sports para competir com a série **E.A. Sport's Madden**. Para isso, os caras encheram o jogo de novas opções que incluem

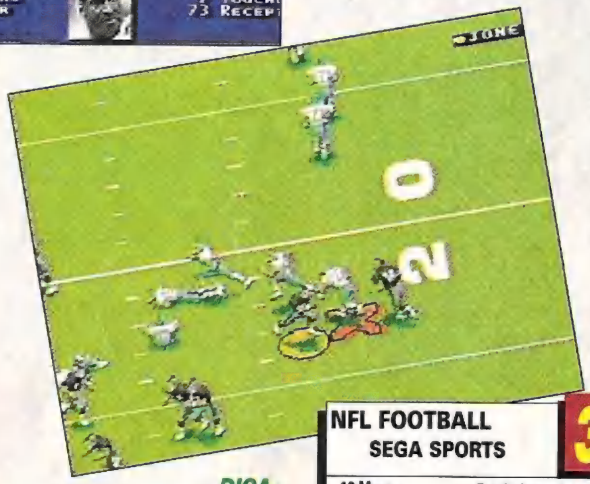


DICA: quando correr com a bola, espere o momento em que o adversário o estiver alcançando e salte na defesa

um adversário (computador) mais rápido. Outra vantagem do game são os bons controles. Você não sente a diminuição de velocidade que aparece em **Madden**. Entretanto, os ângulos de visão de **Prime Time** podem atrapalhar suas jogadas. Apesar de não ser um pacote completo de futebol americano, como é o **Madden**, **Prime Time** oferece uma sólida experiência, que não desaponta nem mesmo aos jogadores mais experientes do mundo da bola ovalada.



Dê uma olhada nos 3 melhores titulares na tela Money Players



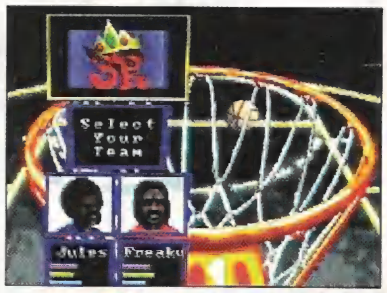
DICA: esqueça dos linebackers. O melhor jeito de pegar o quaterback é correndo pelo meio dos jogadores com homens de defesa

NFL FOOTBALL SEGA SPORTS						3.8
16 Mega 4 Jogadores	Futebol americano Bateria					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	

JAGUAR

WHITE MEN CAN'T JUMP

Basquete baseado em filme erra a pontaria



DICA: escolha um time bem equilibrado. É aconselhável misturar uma grande variedade de habilidades

White Men Can't Jump é baseado no filme de mesmo nome (no Brasil, Homens Brancos não Sabem Enterrar), que contava a história de dois

DICA: não há juiz, por isso dê socos e roube a bola enquanto o adversário cai

caras que só entravam em quadra se estivesse em jogo uma grana alta. Infelizmente, o game não inclui os astros Wesley Snipes e Woody Harrelson, e não é tão bom quanto o filme. Os controles são cruéis. Algumas vezes você pressiona o botão de passe e nada acontece. Para marcar o ponto você deve fazer a cesta, pegar novamente a bola e voltar para a linha de três pontos. Os gráficos são ruins: desde

DICA: não aposte tudo de uma vez só. Escolha a aposta do meio e, se não se der bem, você vai poder recuperar o dinheiro perdido

o rosto dos jogadores fantasmas até a quadra mal desenhada. E se você espera ouvir um rap ou coisa parecida, esqueça. O som desse game é techno e acompanha todas as interferências do locutor. Apesar do nome igual, **White Men Can't Jump** não se compara ao filme, nem mesmo em diversão. A Atari tentou enterrar, mas essa bola não deu nem aro.

WHITE MEN CAN'T... ATARI						2.5
32 Mega Até 4 Jogadores	Basquete					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	

DICA: na largada, ande longe dos outros carros e evite acidentes

DICA: com o kart, você pode sair um pouco da pista que ele não perde velocidade

Parar nos boxes pode ser uma grande roubada. Os trabalhos de pit stop são muito demorados, evite perder tempo

O F-3000 é tão rápido quanto o stock, só que tem melhor aceleração

VIRTUA RACING

Um game para você sacar como é dura a vida de piloto

Em **Virtua Racing** você começa sua vida profissional bem do comecinho. Para relembrar a carreira de grandes pilotos, como Émerson Fittipaldi e Senna, você tem de passar por cinco modalidades: kart, Stock Car, F 3.000, Turismo e F-1. Necessariamente nessa ordem. O lance é dureza: você começa no Kart e, após duas vitórias, pode escolher entre continuar no Kart ou subir para a próxima modalidade. Agora, se você quiser encurtar o caminho, comece no modo Arcade. Nele, você tem de ralar bastante na F-1, correndo contra o tempo e contra os tradicionais adversários para se dar bem. Mas se você acha que já é bem grandinho e é mais que dono do seu nariz, escolha o modo Practice. Nesse modo, você escolhe o carro que bem entender e corre quantas voltas quiser. Pode escolher enfrentar quatro adversários ou apenas um no player 2. As pistas vão do modo easy ao expert e o visual muda bastante quando muda o nível de dificuldade. O som do game dura apenas alguns segundos, durante a tomada de tempo. Provavelmente você não vai nem ouvir, pois, como todo fera, vai passar voando!

DICA: para fazer as curvas mais simples basta tirar o pé do acelerador

Essa é a categoria turismo, a mais radical de todas

No modo arcade, você queima etapas e já sai pilotando um F-1

VIRTUA RACING — **TIME WARNER** — **3.8**

CD 1 ou 2 Jogadores	Corrida				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

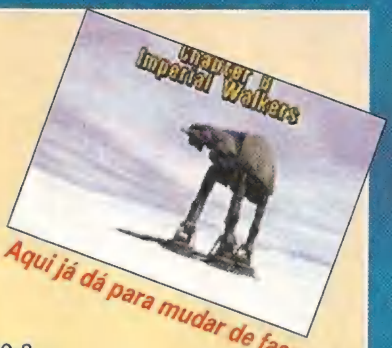
SUPER GP DICAS

Os computadores começaram a tomar conta de tudo. Aqui nas dicas a febre PC também chegou, com quase duas páginas de códigos e truques para Descent, Magic Carpet, Doom etc. E mais futebol, Star Wars...

3DO

STAR WARS REBEL ASSAULT

Nessa tela, entre com o código e aperte Start

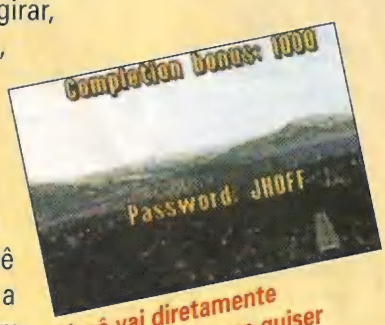


Aqui já dá para mudar de fase

PULAR DE FASE

No começo do jogo, assim que a tela LucasArts começar a girar, aperte rapidamente ↑ + A, ↓ + A, ← + A, → + A e Start. Aí, comece a jogar e, quando estiver com problemas, aperte C para completar a fase em que você está. Você vai automaticamente para a próxima fase, podendo assim enfrentar o temido Dart Vader.

Jogue até cansar em cada fase e aperte C para mudar



Você vai diretamente para a batalha que quiser

MEGA

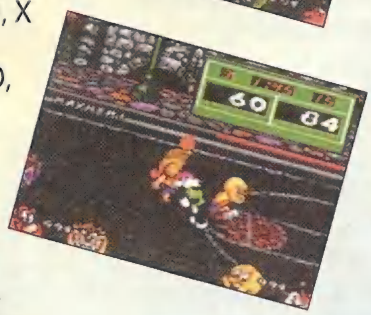
EXO SQUAD

MODO PIPOCA

Para assistir ao jogo até o final, basta escrever game over ao contrário (REVOEMAG) no password. Pronto, aí é só preparar a panela de pipoca e curtir o visual.

SNES

LOONEY TUNES B-BALL



VÁRIOS TRUQUES

Todos os truques devem ser feitos durante o jogo. Escolha os jogadores, comece a jogar e digite os códigos. T é Turbo ou os botões L e R. D, U, L, R se referem ao direcional. X, Y, A e B são os botões. Alguns truques custam dinheiro.

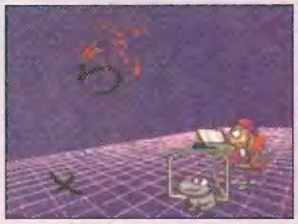
Invisibilidade: X, X, X, T
Earthquake: U, U, U, T
Vire Sylvester: T, T, T, T, X
Short Bomb Fuse: D, D, X
Visão Raio-X: L, L, X (anula a invencibilidade)
Mayhem: B, B, B, B, B, X
Vire o Patolino: R, R, R, D, X
Moon Ball: U, U, U, D, X
Random Bomb Fuse: D, D, U, X
Placar feliz: U, D, L, R, X
Vire besouro: X, T, X, T
Vire o Wile: X, T, T, X
Super Boost: T, T, T, segure Y, aperte X
Trust Me: Y, X, Y, X, Y, X, T

SEGA CD

PANIC

ESCOLHA O SEU CENÁRIO

Na tela título, aperte →→↓↑←→↑↑←↓. Se você tiver digitado tudo direitinho, vai automaticamente para a tela Select Scene. Digite o número da fase que você gostaria de jogar. Existem vários lugares em que você pode jogar.



3DO

GEX

INVENCIBILIDADE

Em qualquer momento do jogo, pause o game e digite LCD NUCLEAR, que é configurado pela combinação: segure R e aperte ←, C, ↓↑↑, C, ←→, A, →. Agora Gex é invencível.

SNES

FIGHTING ELEVEN

CRAQUES E CACHORROS

CACHORRO: na tela de apresentação, digite ↑↑↓↓←→←→ B A no controle 2. Se ouvir um latido, a dica entrou. Comece uma partida e notará que o juiz e os bandeirinhas são cães. Mas fique esperto, pois os caninos estão em cima do lance para apitar, quer dizer, latir todas as faltas.

TIME PERFEITO: vá para a tela em que você define as estatísticas dos jogadores. Escolha um jogador, coloque tudo no máximo e dê OK. Aperte B e o cursor vai para o EXIT. Desça o cursor e note que o goleiro tem as mesmas estatísticas do jogador perfeito. Tire os pontos do goleiro e coloque-os em outro jogador. Quando acabar, faça tudo de novo para ganhar mais pontos. Assim todos os jogadores serão perfeitos. ***Obs***: não ultrapasse o limite de pontos, senão você não vai poder mais distribuí-los. Vai parecer que tem vários Giovanni no seu time.

PC

DOOM, DOOM 2 E ULTIMATE DOOM

TRUQUES NO TECLADO

Digite qualquer um dos seguintes códigos durante o jogo:

IDBEHOLDS - força (Berserk)
IDBEHOLDV - invulnerabilidade
IDBEHOLDI - invisibilidade parcial
IDBEHOLDA - Automap total (computer map)
IDBEHOLDR - traje anti-radiação
IDBEHOLDL - óculos especial
IDCHOPPERS - serra
IDCLEVXX - passa para uma outra fase (XX se refere ao Episódio e Level, por exemplo, IDCLEV24 é o episódio 2, level 4)

IDCLIP - atravessar paredes (esse código só funciona no **Doom 2**)
IDDQD - invencibilidade
IDDT - possibilita mudança do automap entre normal, full e full com objetos. Digite o código quando estiver no Automap mode
IDKFA - toda munição, 200% armor, todas as chaves e armas
IDMUSXX - muda a música (XX = Episódio e Level). Esse código só funciona em **Doom 2**
IDMYPOS - mostra sua localização
IDSPISPOPD - atravessar paredes (este código só funciona em **Doom**)

MEGA

NBA JAM T.E.

TIME DE ESTRELAS

Entre com o código nessa tela

Quer jogar com todas as estrelas da NBA? Então, na tela título, abra o menu e aperte C, ↑↓, B, ←, A, →↓ e Start. Digite suas iniciais como JAM e aí é só escolher All-Stars na tela de seleção.

SUPER GP DICAS

SATURN

LAYER SECTION

CRÉDITOS À VONTADE

Na tela título, digite: ←, C, L, R e, sem soltá-los, aperte Start. Você terá 8 créditos para detonar.

SATURN

SHINOBI LEGIONS

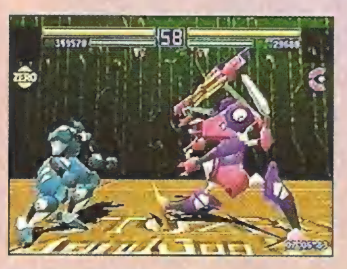
SUBA DE NÍVEL

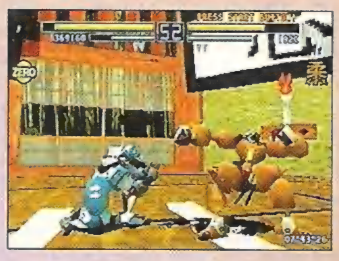
Durante o jogo, pause e digite: A, B, A, B e C. Escolha a fase e confirme com o botão Start. Esses códigos vão ajudá-lo a subir de nível. Na tela título, pressione A↓↓BBC←→ para a faixa vermelha; A A ↓ CBA↑↑↓ para a verde. Aí é só escolher qualquer personagem.

P.STATION

ZERO DIVIDE

JOGUE COM OS MESTRES

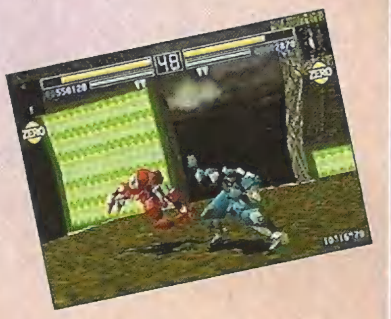




ZULU: chegue no final com todos os robôs.

XTAL: termine o jogo sem continues e sem rounds perdidos no nível Normal ou no mais difícil.

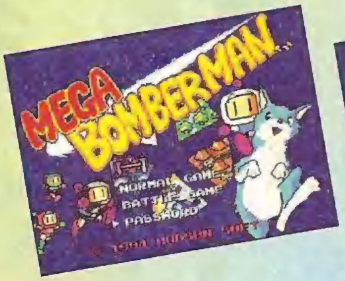
NECO: termine o jogo com Zulu e Xtal.



MEGA

MEGA BOMBERMAN

PASSWORDS



World 1: *Jammin' Jungle*
Stage 2: 6800
Stage 3: 5120
Boss: 7420

World 2: *Vexin' Volcano*
Stage 1: 4501
Stage 2: 8111
Stage 3: 7421
Stage 4: 1051
Boss: 3351

World 3: *Slammin' Sea*
Stage 1: 4502
Stage 2: 8112
Stage 3: 7422
Stage 4: 1052
Boss: 3352

World 4: *Crankin' Castle*
Stage 1: 8114
Stage 2: 0513
Stage 3: 9723
Stage 4: 3353
Boss: 5653

World 5: *Thrashin' Tundra*
Stage 1: 8114
Stage 2: 2814
Stage 3: 1134
Stage 4: 5654
Boss: 7954

Final World:
0515

SATURN
P.STATION

STREET FIGHTER REAL BATLE ON FILM

PONHA GOUKI NA PARADA

Na tela de seleção de lutadores, entre com a sequência: ↑ B ↓ Z → X ← e Y (no Saturn) ou ↑ R1 ↓ L2 → L1 ← e R2 (no PlayStation). Você tem 2 segundos para o comando. Se fizer corretamente, Gouki (Akuma) aparecerá para detonar a parada.

32X

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

BABY MODE

Quando estiver na tela de Tonight's Matchup, aperte BAB ↑↓←→ para jogar o Baby Mode.

SATURN

ASTAL

ENCHER A LIFE BAR

Pause o jogo e aperte ↓R↑LXAYBZ C→←. Com isso, Astal vai ficar com a energia cheia.

SNES

BATMAN FOREVER

STAGE SELECT

Na tela que você escolher, Training mode ou Regular game, aperte ←↑←← A, B, Y. Quando a tela dá um flash, comece um jogo normal com o Batman ou Robin. Um level select vai aparecer, aperte ↑ ou ↓ para escolher a fase e ← ou → para escolher a área.

MEGA

PRIMAL RAGE

MAIS OPÇÕES

Na tela Start/Options, digite a sequência ←↑→→↑←→→←←↑. Um menu extra vai aparecer com algumas opções e truques.

DICA DO LEITOR

SNES

SUPER STAR SOCCER

GANHE O SORTEIO

Ganhe o cara-ou-coroa apertando os botões Y e B para a foto que está em baixo ou X e A para a foto que está em cima. Ao Jogar contra quem já sabe a dica, aperte os botões mais de uma vez.

Pedro Gusmão
Belo Jardim, PE

DICA DO LEITOR

SNES

SUPER MARIO WORLD 2

MAIS BATALHAS

Em qualquer tela do mapa, em qualquer mundo, segure Select e aperte XXYBA. Você vai ter aceso a minibatalhas.

Edmilson Ximenes
Campos, RJ

MEGA

COMIX ZONE

VEJA OS CRÉDITOS

Na tela título, escolha o modo Options e aperte ao mesmo tempo A, B e C para ver os créditos.

SATURN

SHINOBI LEGIONS

99 SHINOBIS

Na tela de Start/Options, aperte A, Z, B, Y, C, X e pressione Start. Agora você tem 99 vidas.

SUPER GP DICAS

PC

MAGIC CARPET 1

ENERGIA, MAGIAS E ALGO MAIS

Comece apertando **i**, e digite **ratty** rápido. Aí, entre com os seguintes comandos:

- **Alt** e **F1**, para obter todas as magias
- **Alt** e **F2**, para mais mana
- **Alt** e **F6**, para recarregar energia
- **Alt** e **F7**, para matar todas as criaturas
- **Shift** e **C**, para completar a fase
- Digite **Carpet** para pular para qualquer fase

PC

DESCENT

MANHAS PARA ATIRAR NO ESPAÇO

Digite **GABBA GABBA HEY** e qualquer um dos seguintes códigos durante o jogo. Ao usar um deles, seus pontos voltam a zero.

MITZI - todas as chaves
RACERX - liga e desliga a invulnerabilidade
GUILE - liga e desliga o disfarce
TWILIGHT - recarrega o escudo
FARMERJOE - pular para qualquer fase
BUGGIN - Turbo Mode
BRUIN - Extra Life
BIGRED - Super WowieZowie Weapons (todas as armas)
FLASH - mostra a saída da fase
AHMISA - desliga os tiros dos inimigos
BIOPSYTOYS - destrói imediatamente o reator
POBOYS - destrói imediatamente o reator
ASTRAL - Ghost Mode (possibilita passar através de portas, mas não de paredes)
PORGYS - Mega WowieZowie weapons
LUNACY - os robôs se movem rápido, mas não atiram

PC

DARK FORCES

CÓDIGOS PARA SAIR DAS TREVAS

Digite estes códigos a qualquer hora no meio de uma missão:

CÓDIGOS DE ENERGIA, ARMAS E ESCUDO

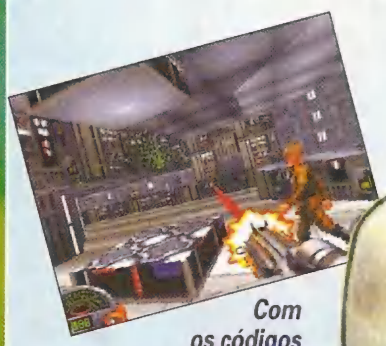
LAIMLAME - invencibilidade
LARANDY - sobrecarrega temporariamente suas armas
LAPOSTAL - melhora as armas, munição e power-ups
LAMAXOUT - aumenta todos os itens ao máximo
LAUNLOCK - enche seu arsenal de itens

CÓDIGOS DE TELEPORTE E RECONHECIMENTO

LACDS - aciona o automapping, mostra áreas escondidas, objetos e personagens
LANTFH - teleporta-o para a localização do mapa
LADATA - informação detalhada das coordenadas
LAREDLITE - os inimigos viram estátuas
LAPOGO - possibilita que o personagem alcance qualquer plataforma
LABUG - Insect Mode (possibilita a entrada em lugares pequenos)

CÓDIGOS DE MISSÕES

LASKIP - completa a missão em que você estiver
LASECBASE - *Missão 1:* Secret Base
LATALAY - *Missão 2:* Talay-TAK Base
LASEWERS - *Missão 3:* Anoat City
LATESTBASE - *Missão 4:* Research Facility
LAGROMAS - *Missão 5:* Gromas Mines
LADTENTION - *Missão 6:* Detention Center
LARAMSHED - *Missão 7:* Ramsees Hed
LAROBOTICS - *Missão 8:* Robotic Facility
LANARSHADA - *Missão 9:* Nar Shaddaa
LAJABSHIP - *Missão 10:* Jabba's Ship
LAIMPCITY - *Missão 11:* Imperial City
LAFUELSTAT - *Missão 12:* Fuel Station
LAEXECUTOR - *Missão 13:* The Executor
LAARC - *Missão 14:* The Arc Hammer



Com os códigos acima, vai ficar mais fácil de você chegar até aqui e terminar a missão

PC

MAGIC CARPET 2

TRUQUES E MACETES ESPERTOS

Para acionar os códigos durante o jogo, digite ***i*** para abrir o text-input line, e digite ***windy*** seguido dos seguintes códigos:

Aperte **Alt** e **F1** - todas as magias
Alt e **F2** - mais mana
Alt e **F3** - destrói os outros jogadores
Alt e **F4** - destrói os outros castelos
Alt e **F5** - destrói os outros balões
Alt e **F6** - toda energia
Alt e **F7** - mata todas as criaturas
Alt e **F8** - maior level de dificuldade
Alt e **F9** - magia livre
Alt e **F10** - invencibilidade

MSM GAME LOCADORA

MAIS DE 1000 TÍTULOS ORIGINAIS
TEMOS CDs PARA 3DO E SEGA CD
EM BREVE, TAMBÉM MULTIMÍDIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!
Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

PUBLICIDADE

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

PROGAMES
MOOCA

SEMPRE AS ULTIMAS NOVIDADES!!!

LOCAÇÃO DE:
Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo
Neo Geo CD
Playstation
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear

RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

OUTRAS LOJAS:
Lapa 831.0444
Santana 950.6329
V. Mariana 549.7383
Pinheiros 280.3220
Ipiranga 273.6784
V. Olimpia 822.0515
V. Carrão 295.1190
Moema 536.0529
V. Formosa 918.9117
Tremenbé 953.6743
Guarulhos 209.0971
S.B. Campo 452.2612
Osasco 705.2701
Diadema 746.1986
R. Preto (016) 625.8094
Ourinhos (0143) 222.424
S.J. Campos (0123) 41.7250
Indaiatuba (0192) 75.3025
BA - Salvador (071) 248.8609
BA - Sr. Bonfim (075) 841.1776
DF - Asa Norte (061) 274.3311
DF - Cruzeiro Novo (061) 234.8822
MG - Betim (031) 531.3036
PB - João Pessoa (083) 226.2369
PE - Recife (081) 465.4029
RJ - Meier (021) 596.2111

Por Marjorie Bros

A Sunsoft e a Acclaim resolveram (finalmente!) investir num jogo para um público mais jovem, ou seja, nós crianças. O resultado é **Porky Pig's Haunted Holliday**, que você vê aqui nas páginas de ***SGP*** até o fim! Mas vamos começar pelo início.

Porky Pig's Haunted Holiday

PESADELO DE GAGUINHO

Porky (mais conhecido como Gaguinho no Brasil) está deitadão em sua cama olhando algumas fotos e pensando em suas férias. Gaguinho pega no sono e cai de boca num pesadelo horroroso: Patolino quer, de todo jeito, acabar com suas merecidas férias. Você passa por uma porção de cenários. Florestas, cavernas e até o árido Texas estarão em seu caminho. A parte gráfica está bem detalhada. Os bonecos e objetos são grandes e coloridos. Os sons lembram os games de 8 bits, quer dizer, você tem de aguentar aquela musiquinha até o fim do jogo. Os movimentos são bem limitados: você pula e raras vezes consegue um item. Com ele, pode arremessar frutas nos inimigos. O jogo é ótimo para quem está se familiarizando com o joystick. Não precisa nem colocar no modo easy. É só começar o jogo e, como diria o meu amigo Lord, correr para o abraço.

OS ITENS DO JOGO

- *CORAÇÕES- aumentam a sua energia*
- *BOLOS- fazem você ganhar pontos*
- *TORTINHAS- colha 100 e ganhe uma vida extra*
- *FRUTINHAS- colha a tijela para ter munição*
- *POÇÃO- faz Porky inflar*
- *1 UP- vida extra*

PORKY PIG'S **3.8**

SNES

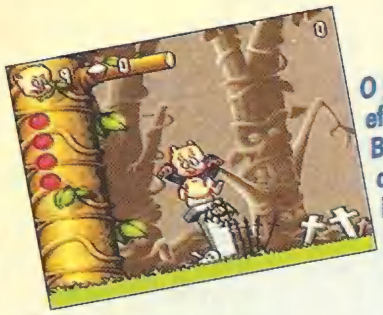
SUNSOFT/ACCLAIM

16 Mega - 6 Fases

1 Jogador

Aventura - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

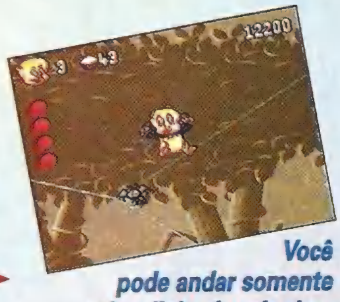


O jogo tem o efeito Hop N' Bop, aquele que você pula inimigo para abatê-lo

Agarre-se na corda para não se furar nos espinhos

Você tem de encontrar o X vermelho no chão para enterrar sua bandeira, a marca de conquista da fase. Sempre que morrer, recomece desse ponto

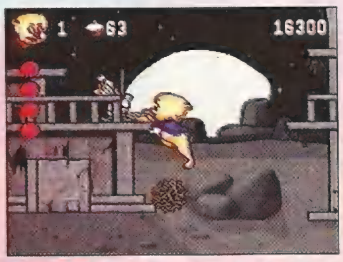
Pule devagar nesse ponto. Conforme você se movimenta, o tronco também se mexe



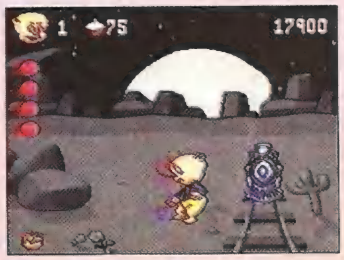
Você pode andar somente onde a linha é mais clara

Tome o copo vermelho para poder flutuar e continuar a fase subindo

Descendo o tronco, se quiser ir mais rápido, ponha ↓. Ele escorrega, só tome cuidado com os buracos. O primeiro chefe é muito fácil. Pule em sua cabeça quando ele tirar o chapéu e fique nos troncos longe de seus fantasminhas

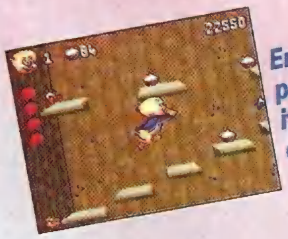


Para subir nas casas, use os tufos que o presidiário atira em você

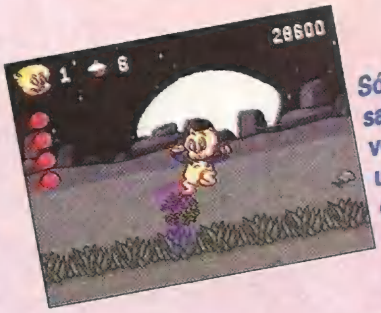


Fique ligado onde você anda, o trem vem aí a todo vapor

Pegue a cesta com frutas para atirá-las nos inimigos

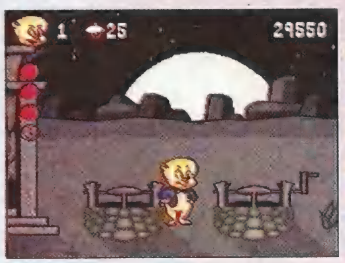


Entre na casinha para pegar vários itens e uma vida com a ajuda do cachorrinho



Só dá para sair daqui se você pegar uma carona com essa bola

Você pode descer nesses poços para colher alguns itens e sair daí



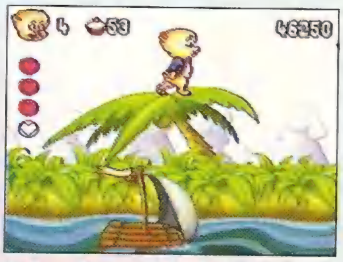
Na segunda sequência de poços ao lado da casa velha, você vai achar no poço da esquerda o que precisa. No item que pisca está a saída para colher 4 vidas

Você está num labirinto de portas numeradas. Não siga a ordem que não adianta

Pule na gangorra para fazer os tiros desse chefe ricochetearem na panela

Continua

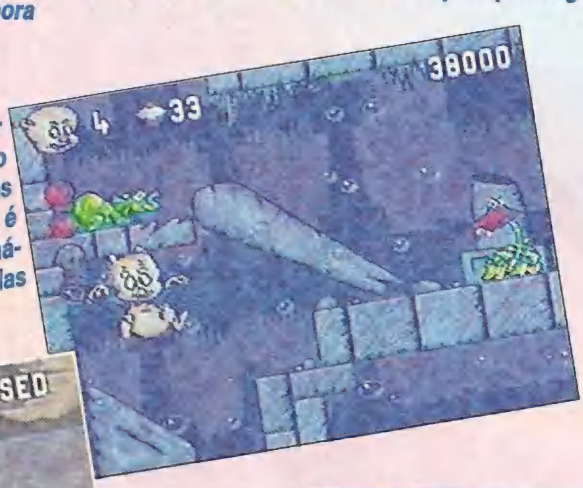
Porky Pig's Haunted Holiday



Pule sobre os inimigos para colher itens. Mas seja rápido, senão seu barquinho vai embora

Pule nesse bichinho aquático, ele faz plataformas de bolhas. Suba nelas para prosseguir

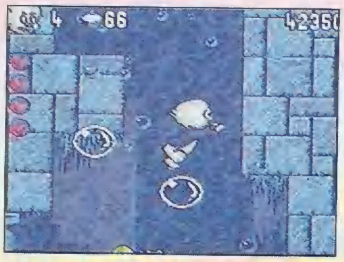
Entre nesse lugar para pegar alguns itens escondidos



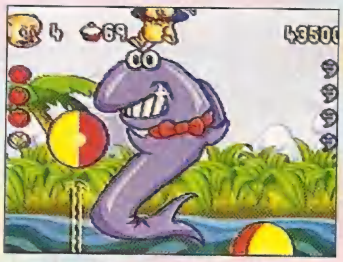
Depois de passar do navio, cuidado com as plantas carnívoras. Não é possível detoná-las pulando nelas

ATLANTIS 3

Uma passagem secreta. É só subir nessa bolha nesse lugar e deixar que ela o leve para um monte de itens

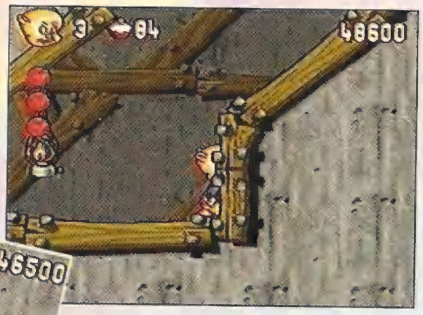


Seja rápido. Acione uma bolha em cada bicho e suba pulando de uma para outra



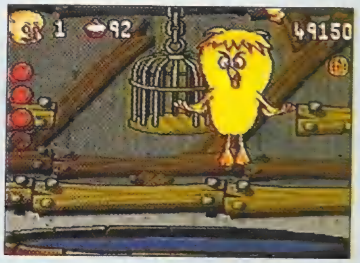
Detone o tubarão pulando em sua cabeça. Cuidado, desvie dos caranguejos

ABANDONED MINES 4



Nesse ponto você vai encontrar uma passagem secreta

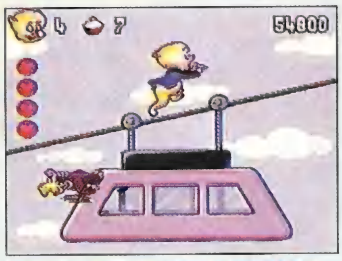
Fique esperto na hora de descer: você terá a companhia de pedras gigantes que vêm rolando atrás de Porky



Piu-Piu virou um monstrengo. Para fazê-lo voltar ao normal, pule sobre sua cabeça

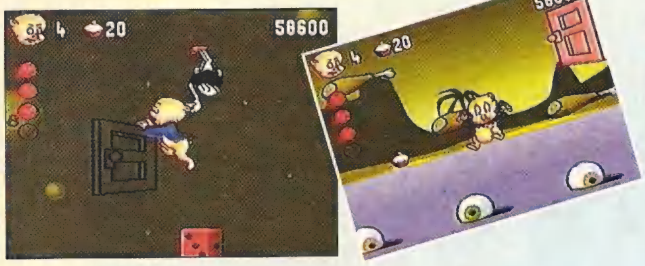
5 THE ALPS

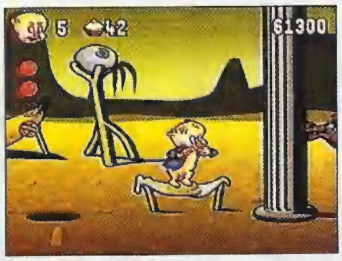
Logo no início dessa fase, tome cuidado com as estacas que saem do chão



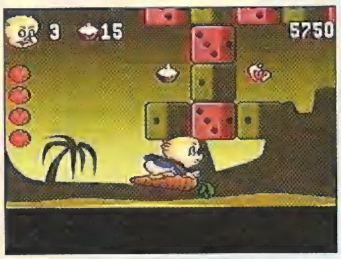
Quando estiver sobre o teleférico, se ligue: você estará contra o vento

Entre na portinha invisível e depois pule sobre as coxinhas. Na hora de descer, vá de olho em olho

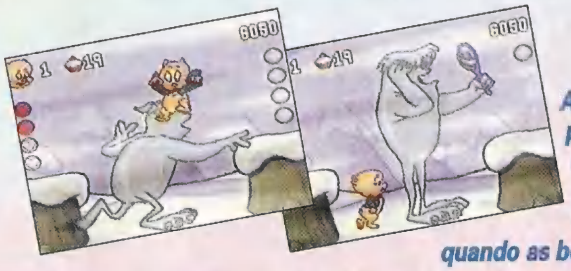




Pula no ovo frito e o burrico fará você pular bem alto, de susto

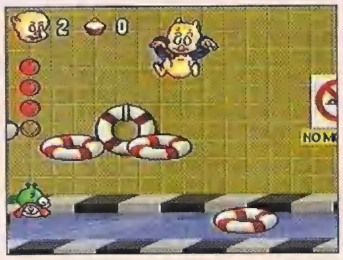


A cenoura vai levá-lo até a saída. Tome cuidado ao abaixar e pular para desviar das paredes e pegar itens



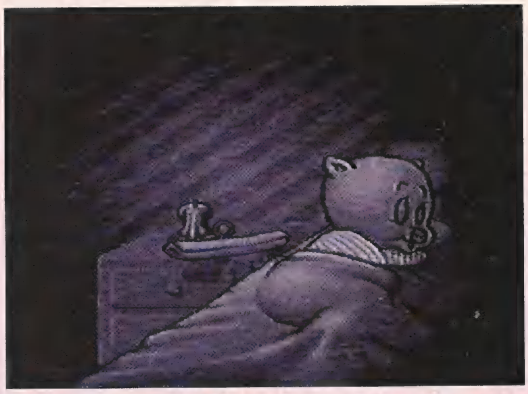
Acabe com Sasquatch pulando na sua cabeça quando ele abaixar para jogar a bola de neve em você. Fique no seu pé quando as bolas caírem do alto

Pisando na água da fonte, você sobe até o céu e pega muitos itens



Pule rápido para que as bóias não o levem para a água

Para acabar de vez com o Patolino, suba até o último desses três andares. O Patolino está lá. Pule em sua cabeça e depois na do robô, até eliminá-lo



Missão cumprida. Chefes derrotados, tudo em ordem. Agora, nosso amigo já pode puxar um ronco tranquilo

fim

KOLIBRI

Por Lord Mathias

Tem pássaro na parada, mano! Imagine só, você joga como um kolibri que atira em tudo que está em seu caminho. Não que o pássaro seja um mau garoto, é que o carinha tem de deixar o terreno livre para que seus amigos possam levar o pólen (aquele pó amarelo) de uma flor à outra, para que elas se reproduzam. Como os desafios não são poucos, você encontra alguns power-ups que incrementam seu armamento. Ainda assim, as coisas são complicadas. Muitas vezes controlar o bicudo é um desafio. Mesmo porque, ele se confunde com os gráficos, muito bonitos, diga-se de passagem. É claro que tudo ficará mais fácil se eu der uma ajudinha, certo? Então vamos lá!

KOLIBRI **4.0**

32X

NOVOTRADE

24 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Ação/tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■		

THE PARADISE

Mais fácil do que esse começo, impossível. Sua única tarefa aqui é sugar o pólen da flor para mudar de fase

Esses círculos são escudos bastante úteis no jogo

Mate um grupo de insetos no canto inferior esquerdo para seus amigos ficarem na flor

WARNING SIGNS

PASSWORD
MJPYWKCB

Toda vez que você avistar esse cristal no jogo, utilize-o para trocar as suas armas

No canto inferior direito você vai encontrar outro grupo de insetos. Mate-os também

RESCUE

PASSWORD
BLSCGFDP

Abaixo do ponto de partida há um grupo de insetos. Mais abaixo, à direita, há outro

Na hora em que você subir, vai encontrar com o último grupinho de insetos

Indo para a esquerda do ponto em que você estava antes, vai achar vários grupos de insetos

ERUPTION

PASSWORD
RJMSVKCK

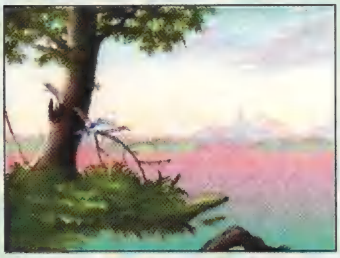
Você precisa de muitos tiros para matar esse inseto. Mas ganhará muitos itens em troca

Passe longe do sapo, sem atirar, ele pode comê-lo. Sua missão é matar todos insetos

Vá por aqui no final da fase

INFESTATION

PASSWORD
WSRZXKCT



Fase do tipo side-scrolling de nave: mate quantos conseguir

EXPIRY

PASSWORD
FLBDWFCQ

Vá à esquerda matando tudo. No fim, pegue as bolinhas, elas são tiros que abrem passagem. Pegue a bolha d'água e voe mais rápido

Desça na cachoeira e vá à esq. contra o vento. Entre na caverna

Nas pedras, use o tiro que você pegou lá em cima

METASTASIS

PASSWORD
TWQSVFCZ

Essa fase é um daqueles caminhos obrigatórios. Mate tudo que conseguir

NEW INFECTION

PASSWORD
DZYCLLBT

Siga para a direita, desça e siga um caminho obrigatório

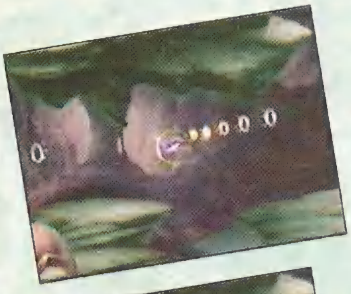
Pegue os tiros ao chegar aqui. Mas tenha muito cuidado com a gota grande

Volte tudo e saia nessas pedras

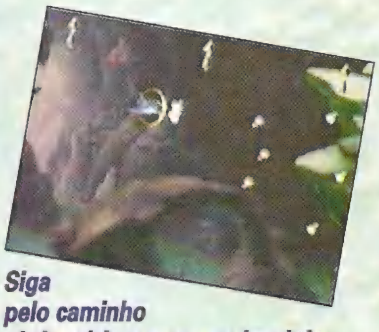
DEEP SEEDING

PASSWORD
ZRPBSFCZ

Suba, entre na primeira `a direita e pegue as bolinhas



Volte, continue subindo, entre à direita quando vir o camaleão e siga em frente até as rochas

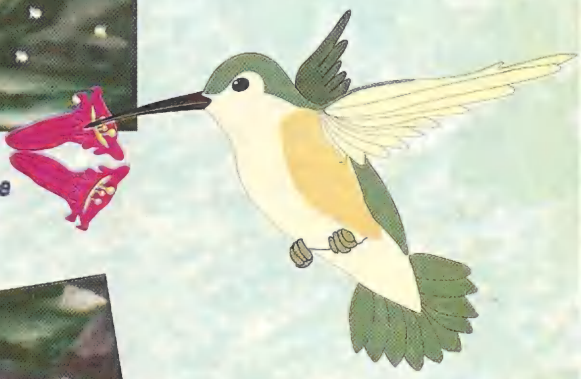


Siga pelo caminho obrigatório e entre no local da seta do meio

PLAINS INFECTION

PASSWORD
MYZSVKCK

Outra fase em estilo jogo de nave. No final, siga a seta de cima de novo



TERRA LESION

PASSWORD
ZZHCVKCT

Para concluir a fase, siga pelo caminho obrigatório

Continua

TERRA DECAY

PASSWORD
JYBSKQBF

Siga pelo caminho obrigatório com esse bicho para que ele abra para você o final da fase

Abra aqui, use as pedras laranjas para livrar a passagem e conclua fase

DARK CAVITY

PASSWORD
LWHXXFCC

Siga `a esquerda, mate o escorpião, suba e pegue o caminho obrigatório

COLD

PASSWORD
KQVGPQBX

Para seguir em frente, vá totalmente para a direita e depois pegue as bolinhas laranjas

Siga o caminho até o fim, pegue as bolinhas laranjas, abra a caverna e passe de fase

DARK OBSTRUCTION

PASSWORD
MVLMVFCZ

Empurre essa bola e faça-a explodir o mais perto possível dessas rochas

Dê uns tiros nessas rochas laranjas para abrir a passagem

Nesse cristal, você deixa sua marca. Caso morra, continue desse ponto

Pegue a bolinha laranja, use sua sombra para marcar o outro cristal e abra as pedras

Empurre essa bola laranja para abrir as pedras e pegar os tiros

Indo para a esquerda, siga o caminho e passe por esse outro, que é dificílimo

Quando chegar nesse local, passe com muito cuidado

Caminhe para a direita, suba e pegue as bolinhas laranjas

Desça, passe por essas plantas, siga o caminho e termine a fase

TO THE NIGHT

PASSWORD
KKSCWFCW

Siga para a direita, pegue as bolinhas laranjas e vá pelo caminho obrigatório (onde há pedras e cristais)

Rota sem maiores problemas. Siga a seta do meio

INFECTED FOREST

PASSWORD
RXLLTLBW

Mais uma fase do tipo nave para você descansar das anteriores

OLD WORLD INFECTION

PASSWORD
KHKFVLBB

Fase parecida com a anterior, só que com algumas ruínas

PENETRATION

PASSWORD
XJRNTLBM

Empurre a bola laranja até a entrada. Exploda-a e siga o cara até a saída

EXTRACTION

PASSWORD
BZBHLLCX

Desça e vá procurando pelas bolinhas laranja e por cristais. Seu caminho será bloqueado por um negócio estranho, mas, quando ele explodir, fique frio: vai valer a pena

REMISSION

PASSWORD
NZJVMLCN

Siga para o canto superior direito e vá pelo caminho obrigatório

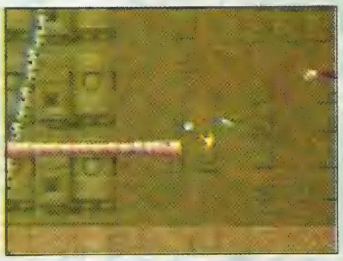
Na bifurcação, vá para cima

Vá para a esquerda, pegue o cristal e pegue as bolinhas laranjas

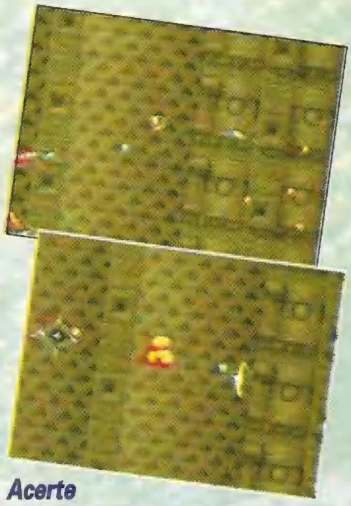
Siga o caminho das pedras. Pegue itens e se prepare para o duelo final

Faça o bicho abrir a passagem, mas não o perca de vista

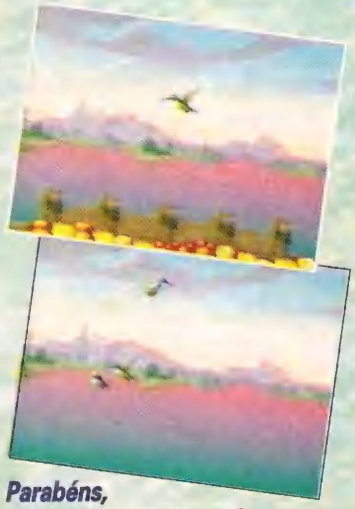
Acerte os canhões e espere tudo ser destruído



Acerte essas minhocas e esquive-se dos tiros



Acerte os kolibris das pontas, depois é só detonar o núcleo



Parabéns, você salvou o mundo!!

fim

COMPUTER Zone

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

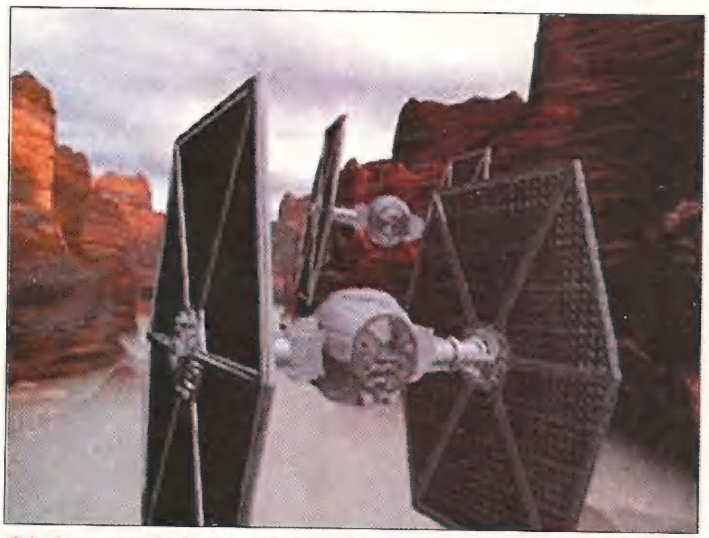
A MORTE DO MS-DOS E A NOVA TEIA DE JOGOS

Return Fire: lançado para o videogame 3DO, chega ao PC em grande estilo

O MS-DOS está morto. Pelo menos é o que afirma a criadora do sistema, a Microsoft, em uma de suas páginas na Internet. Inaugurado no último dia 30 de outubro, o "Dos is Dead Tradeshow" é um verdadeiro festival em que os amantes de jogos para PC podem conferir os futuros lançamentos. Ah, um pequeno detalhe: todos os games são para o Windows 95. Hei, não desanime não. Esqueça dos jogos bobinhos para o Windows 3.0, lá tem muita coisa boa. Entre as empresas que participam do festival, estão nomes como Id Software, Activision, GT Interactive, Mindscape, Time Warner, Virgin Interactive, Lucas Arts e, claro, a anfitriã da festa, a Microsoft. Veja alguns títulos: **Batman Forever**, **Rebel Assault II**, **Mortal Kombat 3**, **Return Fire** e **The Dig**. E isso é só o começo da festa. Quase todos os jogos têm imagens e um breve resumo, além de um link para o endereço do fabricante. Alguns já estão à disposição da moçada, como **Fury 3**, da Microsoft que tem distribuição pela Tec Toy, e **Pitfall** e **The Dig**, distribuídos pela Brasoft. O endereço é *http://www.microsoft.com.*

Um dos jogos mais esperados do ano já está à disposição: é The Dig

Beavis & Butt-head da Tec Toy: aventuras politicamente incorretas



O lado negro da força está de volta em Rebel Assault II. O CD, da Brasoft, já está disponível no Brasil

O malandro Bubsy, do Mega e do SNes: um jogo cheio de manhas

MEGA NET TRAZ INTERNET PARA O MEGA DRIVE

Dicas, informações, bate papo internacional e correio eletrônico; a Mega Net da Tec Toy promete ser a nova mania nacional

Surpresa, surpresa! Enquanto discutíamos Internet via Saturn ou Ultra 64 para este ano, a Tec Toy corria por fora e trouxe os serviços da rede mundial para o Mega Drive. E nem será preciso esperar, o serviço já está a sua disposição. A coisa é bem simples: basta encaixar o Mega Net na entrada de cartuchos e plugar o cabo que vem no aparelho na linha telefônica. Pronto, acabou a instalação. Entre as opções estão o Tec Toy News, para ficar por dentro de promoções e novidades; a Revista Eletrônica, feita com a Abril Jovem; e o Mail, que pode ser usado para enviar correspondências digitais a qualquer parte do mundo. Não dá para acessar a World Wibe Web (WWW). As mensagens são escritas através de mouse ou joystick (a Tec Toy prometeu um teclado futuramente). O aparelho custa R$ 79,99 , sendo que você ganha dois meses de assinatura. Depois desse período, o usuário paga R$ 5,00 para 30 ligações e R$ 9,00 para acesso ilimitado, fora os impulsos.

A TEC TOY NA INTERNET

Quem já acessa a Internet, pode visitar a página da Tec Toy neste endereço:

http://www.tectoy.com.br

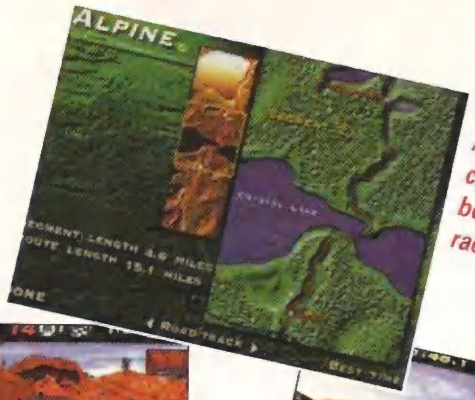
PANCADARIA VIRTUAL

Pancadaria pra valer graças ao acelador da Diamond Edge

Mais um jogo entra na onda dos lançamentos da Sega para PC. **Virtua Fighter Remix**, velho conhecido dos feras do videogame, traz em CD-ROM oito lutadores e mais de 700 golpes. O jogo é uma espécie de upgrade feito a partir do **Virtua Fighter** do arcade e chega na medida para arrebentar seu computador com supercombos e golpes especiais. Melhor ainda, se você tem um Sega Saturn, não vai ter de sair correndo e passar em todas as lojas de acessórios para computador louco por um superjoystick. O jogo vem com o acelerador Diamond Edge 3D, que possibilita o uso dos periféricos do Saturn. Ou seja, você pode detonar os inimigos com o Virtua Stick joystick ou o joystick normal do Saturn. Basta treinar bem os golpes e distribuir aquelas porradas poligonais, agora por computador.

river
Comercial Import & Export Ltda.
ei! não fique aí parado!
EU?!
é!... ligue para nós correndo!
Yeah!
antes que alguém o faça...
Telefone
011-971-2282
PlayStation
SATURN
3DO
GENESIS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

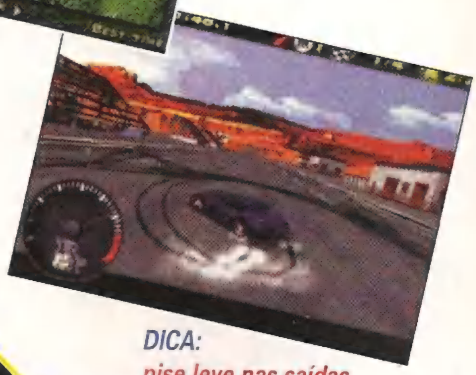
AS MÁQUINAS QUE DEIXAM SEU PC MAIS RÁPIDO QUE O SENNA



No total são seis pistas. A novidade são os três circuitos fechados. Uma boa opção para tirar um racha via telefone

Prepare os motores: a Electronic Arts traz, finalmente, um dos melhores títulos do 3DO para o PC: **The Need for Speed**.

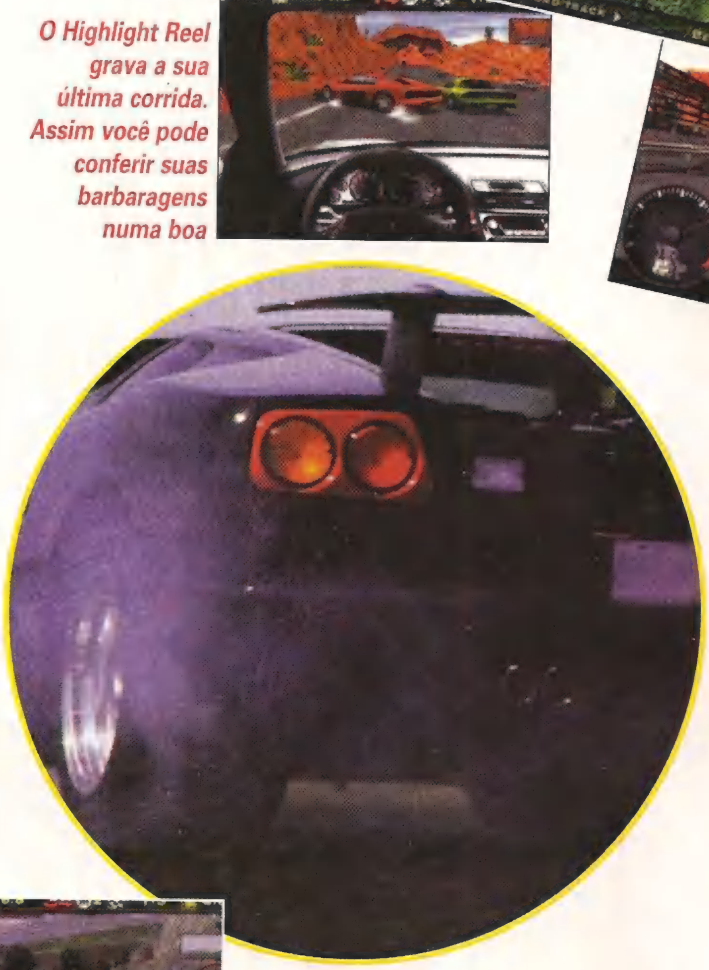
O Highlight Reel grava a sua última corrida. Assim você pode conferir suas barbaragens numa boa



DICA: pise leve nas saídas para não perder o controle da máquina

UM SHOW DE VELOCIDADE

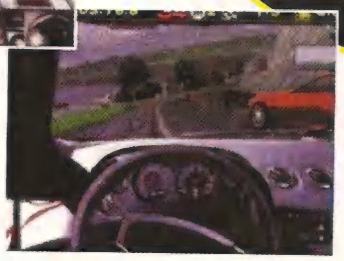
Imagine só, um Dodge Viper RT10, uma Lamborghini Diablo VT, um Ferrari 512TR, um Porshe 911, um Corvette ZR-1, um Mazda RX-7, um Acura NSX e um Toyota Supra Turbo (Ufa!), todos prontos para a largada e, o melhor de tudo, em suas mãos. Nessa versão você tem três pistas fechadas (Rusty Springs, Autumn Drive e Vertigo Ridge), além das três pistas do 3DO (Alpine, City e Coastal). Na versão para 3DO você corria contra um adversário virtual, Daredevil, sem contar os policiais e os carros de passeio que estavam realmente passeando. Agora seus adversários são sete corredores profissionais: quem passar primeiro pela linha de chegada é o campeão. Isso se você não escolher o Tournament Rally. Se escolher, terá de vencer em todas as pistas para ser campeão e chegar à pista bônus. Então, não perca tempo e pise fundo!

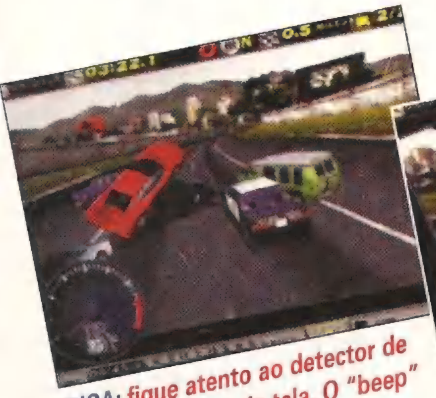


DICA: fé e coragem nas ultrapassagens. Se a pista acabar, use o acostamento

Carro popular, nem pensar. Entre as "carroças", você tem: Ferrari, 512TR, Lamborghini Diablo VT e o Porsche 911 Carrera; todos com ficha técnica e um breve histórico

Os gráficos SVGA (648X480) são um primor, mas sem um Pentium a velocidade da Ferrari fica igual à de um fusca





DICA: fique atento ao detector de radares no topo da tela. O "beep" significa polícia à vista

DICA: como no 3DO, a Ferrari é o carro mais redondo para baixar tempo

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU: 486 ou maior
8 Mb de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Mouse
Vídeo SVGA
Placa de Som

PITFALL VOLTA CHEIO DE GÁS E JUVENTUDE

Pitfall está definitivamente de volta. Depois de ganhar versões para Mega Drive, SNes, 32X e Sega CD, o game chega na onda do Windows 95. O velho **Pitfall**, aquele que seu pai ou irmão mais velho conhecem de longa data, que vivia suas aventuras no Atari 2600, resolveu ensinar a seu filho Júnior as manhas do bom explorador. Juntos, pai e filho vão dar uma conferida nas tribos Maia. Mas o Pitfall pai some de uma maneira estranhíssima. Então, Pitfall filho, ou melhor, Júnior, tem de passar por minas, templos, florestas e até por um cenário igual ao do Pitfall do Atari 2600 para encontrar o papai. A verdade é que **Pitfall** vem com todas as articulações renovadas. Os gráficos são exuberantes e chamam atenção principalmente pela movimentação, que é de primeira. O som é de fazer inveja a qualquer console poderoso. Os controles respondem muito melhor que nas versões anteriores. É a força da juventude. Ah! Esses jovens...

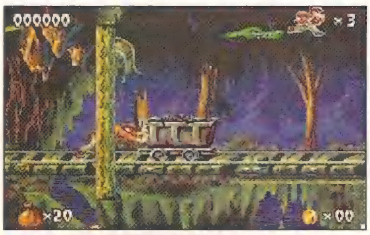
DICA: *ataque continuamente o leopardo e desvie quando ele se transformar*

Nestas ruinas há grandes detalhes gráficos, como a movimentação da bola de fogo

Agora você pode curtir o velho Pitfall completinho e com som original

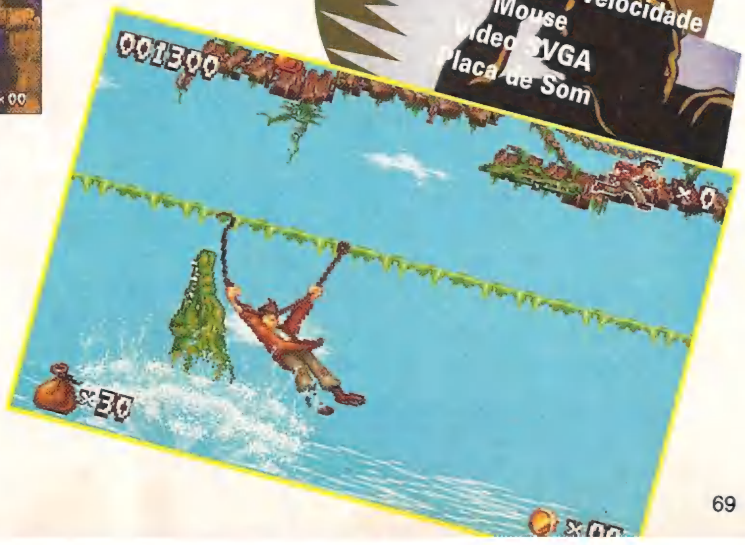
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU: 486 ou maior
8 Mb de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Mouse
Vídeo SVGA
Placa de Som



DICA: *na fase da mina use o carrinho para entrar na passagem secreta à esquerda*

DICA: *nessa parte o herói encontra a passagem secreta para o Pitfall original. O detalhe é o escorpião vindo direto do atari 2600*



As movimentações estão em maior número que nas versões do Mega e do SNes

SUPER GP EXPRESS

GAMERS

FANÁTICOS POR DAYTONA

Dupla de paulistanos bate recordes nas pistas do jogo da Sega a cada semana e já recebeu até carta de parabéns do fabricante; até o Rubinho Barrichello já jogou com os caras

Daytona USA foi lançado para arcade pela Sega em 94. Foi paixão à primeira vista: depois de quatro meses, Agenor Firmino Júnior batia seu primeiro recorde na pista Sea Side (o modo expert). De lá para cá, pouca coisa mudou. Toda quarta-feira Júnior encontra o amigo Ricardo Prodóssimo (adivinhem o que eles estavam fazendo quando se conheceram?) e, é claro, só conversam sobre **Daytona**. Só falam mesmo, porque jogar que é bom só na sexta-feira e no sábado. O local preferido pelos pilotos é o Family World do Shopping Ibirapuera, mas quando a grana está curta o negócio é fugir para shoppings menores, onde as fichas são mais baratas. Toda a brincadeira custa, no mínimo, R$ 50,00 por prova, ou melhor, dia. Os tempos são baixos, mas voam alto: até a Sega dos Estados Unidos já congratulou os pilotos por suas marcas. Para não haver qualquer tipo de discussão (amigos, amigos; Daytona à parte) Ricardo só joga na pista Grand Canyon e Júnior, na pista Sea Side. Briga em casa também não vale: pai, mãe, namorada e cachorro, todos já estão acostumados. Agora, na pista tudo muda. Júnior e Ricardo vivem procurando máquinas de Daytona que ainda não tenham cravadas as siglas RI e FJR seguidas de seus tempos, provando que distância e grana pouco importam quando a paixão é duradoura.

A dupla dinâmica Agenor e Ricardo no lugar em que eles se sentem mais `a vontade: o arcade de Daytona USA

No dia em que foram fazer as fotos para SGP, Júnior e Ricardo conseguiram melhorar ainda mais suas marcas

Ricardo fez suas melhoras voltas na pista Grand Canyon

Júnior detona no modo Expert

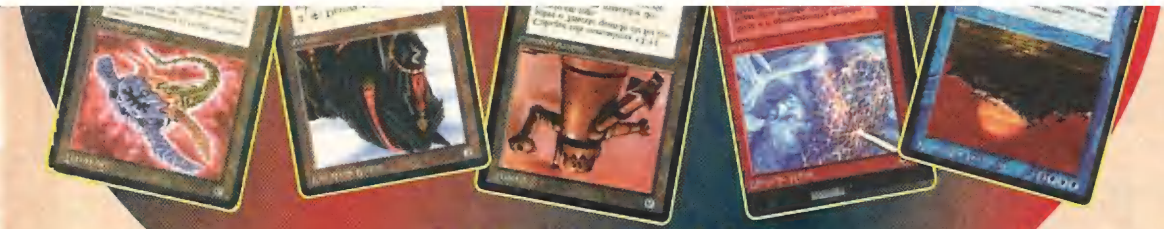
NO FLIPERAMA COM RUBINHO

Quem diria, hein? Rubinho Barrichello, piloto de Fórmula-1, não sabe largar. Ou melhor, não sabia, até Júnior ensinar algumas manhas que fizeram Rubinho melhorar seu tempo no **Daytona**. Os dois se conheceram quando disputavam a pole-position no Kart. Depois, Rubinho foi para Europa e eles perderam contato. Voltaram a se encontrar num shopping, enquanto o piloto mostrava seus dotes de gamemaníaco para um comercial da Pepsi. Júnior ajudou na largada, mas não recebeu cachê.

OS RECORDES

Pista Grand Canyon - 2'56"56 (*Ricardo*)

Modo Expert - 3'14"92 (*Júnior*)



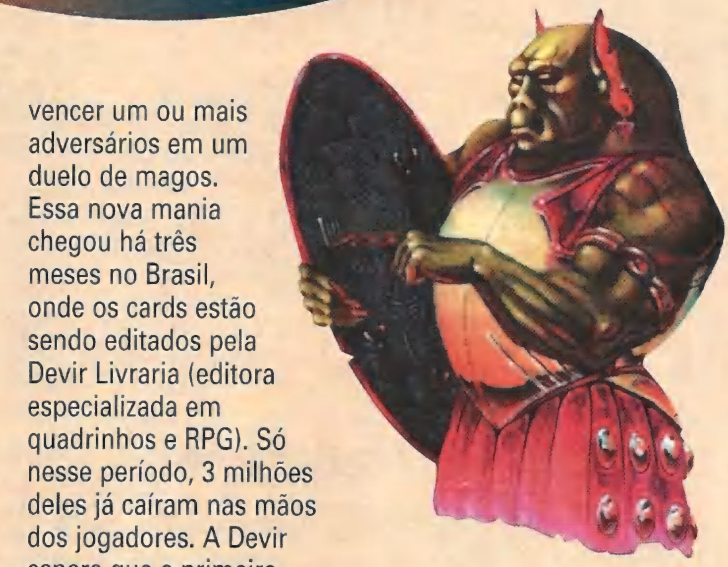
CARDS RAROS

Existem bem poucas delas. Use-as com sabedoria para não perdê-las

RPG

GUERRA DE MAGOS

Magic the Gathering foi lançado nos Estados Unidos há menos de três anos pela Wizards of the Cost, uma pequena empresa de Seattle. Desde então, já foram vendidos mais de 2 bilhões de cards só nos Estados Unidos. O segredo do jogo está nos poderes conferidos pelas cartas a cada jogador. Você tem de vencer um ou mais adversários em um duelo de magos. Essa nova mania chegou há três meses no Brasil, onde os cards estão sendo editados pela Devir Livraria (editora especializada em quadrinhos e RPG). Só nesse período, 3 milhões deles já caíram nas mãos dos jogadores. A Devir espera que a primeira edição em português do jogo esteja esgotada em março de 96, ou seja: com menos de sete meses de exposição. Para conseguir isso, a livraria começou a distribuir o produto também nas locadoras de games. A edição brasileira tem cerca de 370 cards, número que pode chegar a 1000 até o primeiro trimestre desse ano. O Deck básico, com 60 cartas e um manual, custa R$ 14,00. O Booster com 10 cartas custa R$ 2,50. O telefone da Devir é (011) 242-8200.



CARDS INCOMUNS

Magias, terrenos e personagens não muito tradiconais. São difíceis de serem encontradas, mas não tanto quanto as raras.

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORAS E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SEGA CD
32-X
SATURN

SONY
PLAYSTATION

TROCA
ASS. TÉCNICA

SHOP GAMES

COMPRA
VENDA

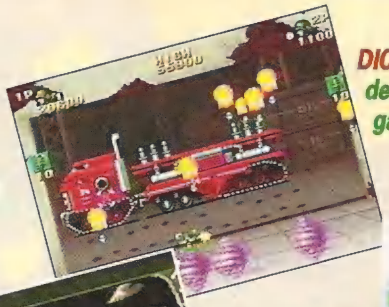
CD-i
PHILIPS
MAGNAVOX

3DO
PANASONIC
GOLDSTAR

PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP
FONES: (011) 914-6595 - 914-4463 - 914-6640 - FAX (011) 272-4143

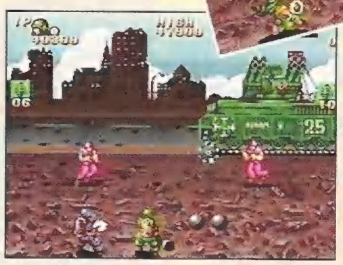
FLASHBACK



DICA: nesse ponto, procure destruir os pára-quedas com gases para não ser envenenado

DICA: use → + C para desviar dos tiros desse avião

DICA: atire na asa do avião paracollher itens

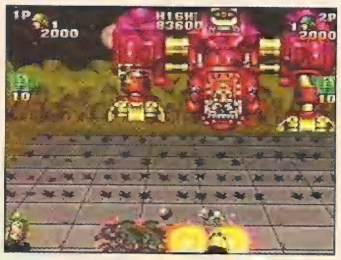


DICA: cuidado com as bombas de canhão desse tanque

DICA: em caso de grandes problemas, a bomba é a melhor opção

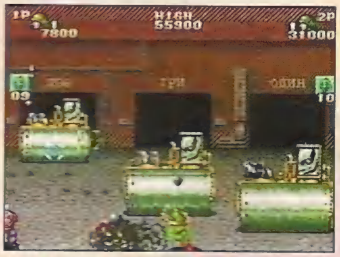
NAM 75

Nam 1975 revive os anos de Guerra Fria, tempo em que os Estados Unidos e a extinta URSS armavam-se até os dentes esperando pelo dia do combate. A história é a mesma de Rambo: você deve voltar ao Vietnã, completamente arrasado depois da guerra com os Estados Unidos, e resgatar Dr. Mucley e sua filha. **Nam** foi o primeiro jogo para Neo Geo e, apesar de ter alguns anos nas costas é, ainda hoje, o melhor do gênero guerrilha. Você vê o jogo pelas costas do personagem e controla apenas a mira e os movimentos laterais. Até a penúltima fase os continues são infinitos. Mas na última fase a moleza acaba e você tem de se virar com alguns poucos continues. Atenção para os itens, eles melhoram seu arsenal e aparecem no decorrer do jogo. De resto, é só deixar o game envolver você. E pode ter certeza que isso vai acontecer. Só tome cuidado pra não levar chumbo! *fim*



DICA: tente acertar uns tiros no último inimigo e fuja com a corrida. Gaste suas bombas

Em abril de 90 a SNK lançava o Neo Geo no Japão e, com ele, o Nam 75. Super Castlevania 4 brilhava no SNes e Galaxy Force mostrava a força no Mega.



DICA: saia da frente dessas máquinas, senão você será esmagado

DICA: nesse inimigo, primeiro destrua o helicóptero. Assim, ele cai no chão

DICA: todo cuidado é pouco com esses barris. Quando ficam vermelhos, eles explodem

SUPER GAMEPOWER

A MAGIA PODE SER SUA ÚNICA ALIADA.

A próxima edição de Supergamepower leva para a telinha do Saturn o **Dragon Ball Z**, um jogo de luta que mistura magia, ação e golpes alucinantes para tirar você do sério e, **Virtua Cop**, o jogo de tiros que foi sucesso em Arcade e agora arrepia nesse console. Na seção Detonado, o grande sucesso para Snes: **Donkey Kong Country 2**, você vai dar uma de detetive e ajudar Diddy e Dixie a resgatar Donkey Kong dos sequestradores. Gráficos incríveis e aventura de sobra. Para Computer Zone a Supergamepower reservou **Hexen - Beyond Heretic** que, seguindo o estilo de Doom, traz violência com muita imaginação. Pague pra ver, na Supergamepower.

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPOWER.

Peça as últimas pelo telefone: (011) 810-6800 ou escreva para Cx. Postal 2505-Dinap S/A.
Se preferir, reserve com o seu jornaleiro

EDIÇÃO 21 Mortal Kombat 3 (Mega, Snes e P.Station); Chrono Trigger (Snes); Golden Axe (Saturn); Lemmings 3D (PC CD); Scooby Doo (Mega Drive); Donkey Kong Country 2 (Snes); Samurai Shodown 3 (Neo CD); Fifa Soccer 96 (Mega e Snes); Garfield (Mega); The Legend of Zelda (Snes); Lunar Eternal Blue (Sega CD); Blazing Tornado (Saturn); NBA Jam TE (P.Station); Full Throttle (PC CD).

EDIÇÃO 20 Yoshi`s Island (Snes); Mask (Snes); Demolition Man (Snes); Swat Cats (Snes); Earthworm Jim 2 (Mega); Vectorman (Mega); Batman Forever (Mega); Virtua Fighters (32X); Space Hulk (3DO); Night Striker (P.Station); Street Fighter Real Batlle on Film (P.Station); ESPN Extreme Games (P.Station); Shinobi Le gions (Saturn); Marvel Super Heroes (Arcade); Pulstar (Neo Geo); Sim Tower (PC).

EDIÇÃO 19 Castlevania X (Snes) Dragon-The Bruce Lee Story (Mega); Chrono Trigger (Snes); Sega Rally (Arcade); Keio (Sega CD); Doom (Snes); Demolition Man (Mega); BlackThorme (32 X); Wing Commander 3 (3DO); Rayman (Jaguar);Arc The Lad (P.Station); Bug! (Saturn); Killer Instinct (Snes); Panzer Dragoon (Saturn) e Ace Combat (P.Station).

EDIÇÃO 18 Mortal Kombat 3 (Arcade); Primal Rage (Snes/Mega); Killer Instinct (Snes); Wonder Project (Snes) ; Weapon Lord (Snes/Mega); Boogerman(Mega); Power Drive Rally (Jaguar) Syndicate (3DO); Mobile Suit Gundam (P.Station); Last Gladiators (Saturn); Street Fighter Zero (Arcade); Road Rash (Master); The King of Fighters 95 (Neo Geo); Comix Zone (Mega).

EDIÇÃO 17 Front Mission (Snes); Super Bombliss (Snes); The Adventures of Batman & Robin (Snes/Mega); Comix Zone (Mega); Desert Demolition (Mega); Fatal Fury Special (Sega CD); Hell (3DO); Gran Chaser (Saturn); Jumping Flash (P. Station); World Heroes Perfect (Neo Geo).

EDIÇÃO 16 Captain Commando (Snes); Crusader of Centy (Mega); Astal (Saturn); Gunners' Heaven (P.Station); Mortal Kombat 3 (Arcade); Street Fighter - The Movie(Arcade); Spider Man (Mega); MegaMan 7 (Snes); Immercenary (3DO); Judge Dredd (Mega).

Final Stage

CHRONO TRIGGER

SNES

Bem, pessoal, agora que terminamos **Chrono Trigger** temos material para um ano de Final Stage. Ou quase. Como? É o seguinte: o final muda dependendo de como e quando você mata o último mestre, o poderosíssimo Lavos. Você pode terminar o jogo de dez maneiras diferentes. Não é só isso, os cenários paralelos também modificam o final. Ficou com vontade de ver todos

os finais? Então aí vai uma dica. Quando você termina o jogo (usando o mesmo caminho que usamos no detonado de ***SGP*** 21) aparece um novo modo de jogo, chamado "New Game +". Caso você escolha essa opção, vai recomeçar o jogo no mesmo estado em que enfrentou Lavos. Quer dizer, você não tem de ficar viajando no tempo toda vez que quiser ver um novo final. E, se você gastar umas duas horas para ver todos os finais de **Chrono Trigger**, isso não será muito tempo perto da maratona que é terminar o jogo, não é? Então, aproveite e viaje mais um pouquinho no tempo e delire com as imagens!

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia R. Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 22 - DEZEMBRO DE 1996

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Editor Assistente: Fabio P. Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Raquel Pintan
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Ricardo Ponsirenas, Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri, Fabiano R. Ximenes **(jogos)**, Maximillian Winter **(texto)**
Ilustração dos críticos: Daniel Lopes

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Silvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistente de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva

PUBLICIDADE
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz
Assistente: Adriana Borella

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

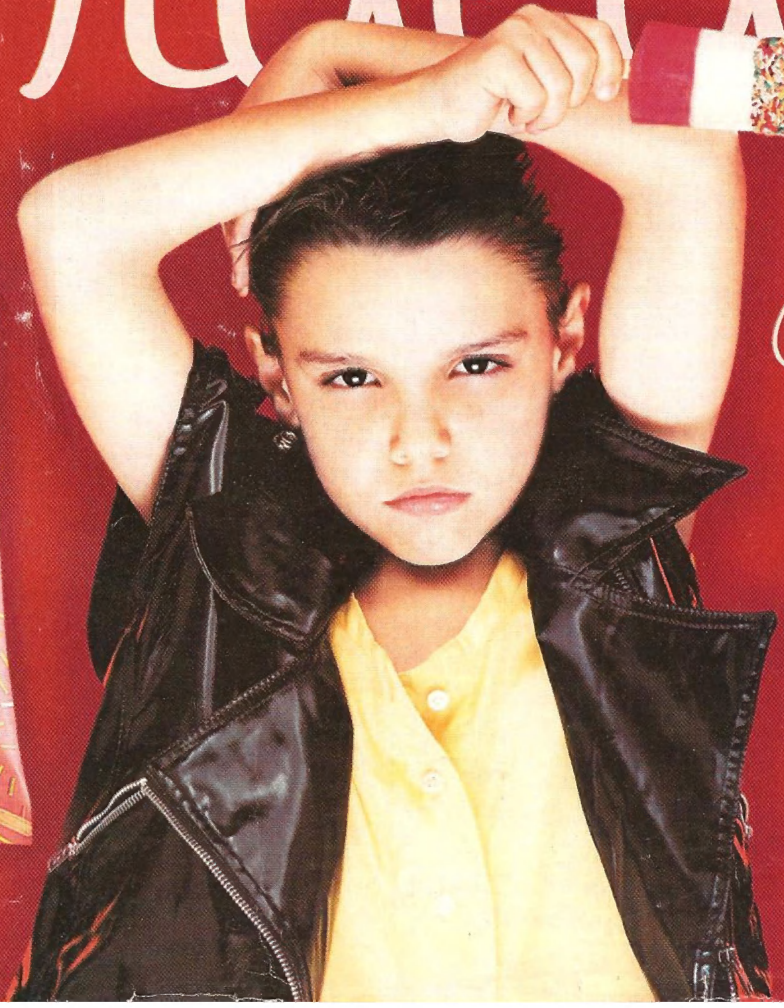
SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A.Matérias de *GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

Ninguém põe a mão no meu Trululu.

JWT



Chegou Trululu.
Quem experimentou,
já sabe que é bom.

Nestlé
Yopa®

Prazer irresistível

The Future Is Now
SNK

SEU DESTINO O AGUARDA.

侍魂

SAMURAI SHODOWN III

TM

©SNK 1995

NEO GEO

NEO·GEO CD™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
Av Euclides, 56 - Jabaquara CEP;04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790